MASTER

Časopis za kompjutorske igre



SPECIJALNO IZDANJE BUG-a ZAGREB PROSINAC 1994. BROJ 1 CIJENA 15 kn 400 SIT 110 DEN 60 ATS

MEGA TEST ● Inferno ● Quarantine
POSTER ● Gremlin Interactive Retribution
TEST ● Desert Strike ● The Clue ● Theme Park ● Reunion ● Battle Bugs ● Cannon Fodder ● Premier Manager 3 ● One Must Fall ● Delta V ● Micro Machines
IGRE KOJE DOLAZE ● Dragon Lore ● Retribution ● Ecstatica
RJEŠENJA ● Universe ● Alien Breed II ● Amiga Tips&Tricks
HARDVER ● Haydn Music Composer ● Action Replay
OSVOJITE NAGRADE ● Zool 2 ● Litil Divil ● K240 ● Privateer

◆ MASTER ◆ UVODNIK

Napokon!

Vjerojatno jedan od najtežih poslova koji može snaći marljivog igrača jest zadatak da sve igre opiše, popiše, klasificira i na kraju ocijeni. I dok je usmena predaja među igračima vrlo razvijena, pa kano ptica glas leti o tome kako je netko napravio 210.000 bodova u X-Wingu, dotle je ljubitelje kompjutorizirane zabave malo teže natjerati da sjednu za računalo i napišu kako su napravili tih 210.000 bodova i gramatički ispravno pojasne kako se uništavaju TIE Fighteri.

Ipak, zahvaljujući pregalačkom radu, upotrebi biokemijskih stimulansa (cola, kava, fanta), te blagim uvjeravanjem (realno gledano, bič je blaži način od motke preko pleća, zar ne?), uspjeli smo nagovoriti potencijalne autore na suradnju i - voila! - evo vam ga na!

Master je tu, na stolu, pred vama, udišete miris svježe boje, okrećete s ljubavlju šarene stranice ispunjene napetim, temeljitim i istinitim prikazima igara napisanih perima najboljih autora ovoga tipa ikada objavljenih u domaćem tisku. I dok vam srce uzbuđeno igra u grudima, a suza ganuća kane niz obraz preplanuo od sjaja ekranskog fosfora, dotle mislite: "Master je najobjektivniji i najljepši časopis za kompjutorske igre koji sam ikada čitao!"...

Pa dobro, to je bila samo teorija, nećemo se odmah ljutiti, zar ne? Šalu na stranu, mnoge su besane noći prošle dok se nisu skupili autori, napisali tekstovi, osmislio grafički izgled lista, sustav bodovanja (uz manje izmjene prenešen je onaj BUG-ov, čini nam se najboljim), te definirale stalne rubrike. I konačno, u trenutku dok nastaje ovaj tekst, na Macovima niti metar udaljenima od stola ovoga autora, završava se prijelom posljednjih stranica Mastera, poravnavaju se neravni rubovi teksta, umeću završne vinjete u "Super Igre" i "Igru mjeseca", pregledava se da li su sve slike stale na prava mjesta kako je i predviđeno i naravno, piše se ovaj uvodnik. Nakon nekoliko besanih noći provedenih u pripremi prosinačkog BUG-a i odmah zatim u pripremi Mastera, prsti ne pogađaju baš uvijek pravu tipku, pa se i Backspace na mojoj tipkovnici (zapravo, na mojoj tipkovnici se on ne zove "Backspace" već "<—", moglo bi se reći da je tu inkognito) poprilično ugrijao.

Što se sadržaja Mastera tiče, pokušali smo ne upasti u zamku golog nabrajanja odigranih igara i pravljenje časopisa nalik tvorničkim katalozima kakve prave softverske tvrtke. Svake novine se sastoje od više segmenata: novosti, osvrta, feljtona, prikaza, zanimljivosti iz svijeta i niza drugih detalja, pa je tako i Master, iako posve posvećen igrama, podijeljen na nekoliko segmenata: testove igara, prikaze igara u razvoju, novosti, rješenja igara, hardverske testove igračke opreme i segment posvećen tehnološkim novostima koje su potencijalno zanimljive za igračku publiku.

Kao što smo na stranicama BUG-a obećavali, u Masteru se nalazi i odgovarajući poster, umjetnički rad napravljen za promociju Retributiona koji su nam ljudi iz Gremlin Interactivea ljubazno ustupili za "...the best Croatian gaming magazine...", kako stoji u njihovom dopisu.

Također, za one strpljive koji su imali volje pročitati ovaj uvodnik sve dovdje (da, vas obojica), tu je i nagradna anketa, u kojoj ćemo podijeliti nekoliko originalnih igara za Amigu i PC, na flopi i CD mediju. Iz toga razloga, različitih formata, oni koji žele sudjelovati u nagradnom izvlačenju trebali bi se potruditi i ispuniti upite u anketi, kako bi dobili igru koja odgovara njihovim strojevima. Za kasnije brojeve Mastera predviđamo i daleko vrijednije nagrade u vidu atraktivnog hardvera i softvera, a koliko će to skoro biti, ovisi o odzivu vas, čitatelja.

Da skratimo priču, želimo vam svima ugodnu zabavu uz pred-blagdansko raspoloženje, novu igru i Master u ruci.

Drago Galić



Urednici Drago i Miro "uhvaćeni" u trenucima borbe za prvo mjesto (MicroMachines).

Top 20 MASTER

PC

1. Quarantine
2. Sim City 2000
3. Micro Machines
4. Battle Isle II
5. 7th Guest - 11th Hour
6. FIFA
7. Theme Park
8. TFX
9. Inferno
10. Doom 2
11. Chrystal Caliburn
12. The Settlers
13. Subwar 2050
14. Pacific Strike
15. Indycar
16. Myst
17. Cannon Fodder
18. Desert Strike
19. Great Naval Battles
20. Alien Legacy



Micro Machines



Quarantine



Battle Isle II



Cannon Fodder

AMIGA

1. Theme Park
2. U.F.O. (A-1200)
3. On Teh Ball - World Cup '94
4. Universe
5. K-240
6. Mortal Kombat II
7. Heimdall 2
8. Aladdin (A-1200)
9. Elite II - The Frontier
10. Super Stardust (A-1200)
11. Cannon Fodder 2
12. Rise Of The Robots
13. Sesible Soccer International
14. Detroit
15. Jungle Strike (A-1200)
16. The Clue
17. Alien Breed - Tower Assault
18. Top Gear 2
19. Bubble & Squeak
20. Banshee (A-1200)

MASTER
Specijalno izdanje BUG-a

Izdavač: BUG d.o.o.
za novinsko-nakladničku djelatnost
Tratinska 36/I - 41000 Zagreb
Telefoni: 01/300-144, 318-757
Telefax: 01/327-958

Glavni urednik: Miroslav Rosandić
Zamjenik glavnog urednika: Drago Galić
Suradnici: Radoslav Dejanović, Domagoj Ožanić, Krešimir Ožanić, Vedran Rućević
Grafički uredili: Denis Bajza & René Lattinger

Direktor: Aron Paulić
Pomoćnik direktora: Marija Curić
Voditelj marketinga: Željko Ćosić

Kompjutorski prijelom i priprema za tisak:
STUDIO BUG
Vedran Ivanagić
Korektura: Damir Bitunjac
Fotografije: Darko Bezić

Tisak: Printex s.r.l., 41 Viale del Lavoro, 37036 S. Martino B.A. Verona.
Rukopisi, slike, crteži i diskete se ne vraćaju! **Naslovnica:** Slipstream - Gremlin

IGRA MJESECA



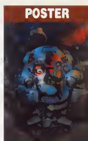
Quarantine je došao i osvojio nas na prepad. Kemo City, raj za one bez vozačke dozvole i sve koji se tako osječaju, dobio je novog pljetla u kokošinjcu - VAS! Nogu na gas, a prst na okidač i banzai u smiraju Sunca

U RADU



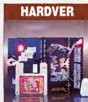
Za sve ludo zaljubljene u Myst, imamo jedno veeelIko iznenađenje. Dragon Lore je novo ime koje trebaju pratiti svi oni koji uživaju u magličastim krajolicima i zvuku i grafici sa CD-a. Mladi Werner von Wallenrod je u gradu, traži svoje pravo podrijetlo i trenutno je *very pissed!*

POSTER



Retribution je toliko dobra, draga i pametna igra, da nismo odoljeli iskušenju da što više iskoristimo genijalne crteže Keva Walkera i odaberemo jedan za veliki Masterov poster. Sigurni smo da će se i vama dopasti

HARDVER



Pravi igrači katkada idu i korak dalje, pa svoje igre žele upoznati i iznutra, u assemblerskom obliku, sa video i procesorskim registrima. Ovaj dodatak omogućava to i mnogo više



SUPER IGRA. Svaka igra koja za konačnu ocjenu dobije više od 84%, dakle 85% i više, dobiva ovu oznaku. Ne treba ni napominjati da se ove ocjene ne dijele tek tako.

IGRA MJESECA. Ova oznaka dolazi najbolje ocijenjenoj igri među Super-igrama. Ukoliko niti jedna igra ne dobije više od 84%, u tom broju nema igre mjeseca. Šmrc.



Bez zaziranja navodi loše strane prikazane igre. Surovo, ali istinito.

Ističe one segmente igre koji su naročito dobro napravljeni i izdvajaju se od drugih igara.

Konačna ukupna ocjena čitave igre u postocima. Namijenjeno onima sklonim numerici.

DOBRO
LOŠE
OCJENA - %
KONAČNO

MASTER — Konačna ocjena
82 %
DOBRO — Glatka, detaljna i vrlo koloristična grafika
LOŠE — Interaktivnost je očito strana riječ za tvorce ove igre
Konačan dojam — Ova igra je mogla biti hit za sva vremena da nije podbacila u atraktivnosti i nedovoljnom iskorištenju CD ROM mogućnosti

U par riječi sumira sve one kilometre teksta. Dobro za one koji odmah žele znati na čemu su.





ALTEC

DOBAR ZVUK I KOMPAKTNA KUTIJA

Za one koji namjeravaju svoj PC oplemeniti zvučnom karticom, a ne znaju kakve bi joj zvučnike pridružili, odlični Altecovi zvučnici Lansing ACS100.1 predstavljaju jedan od boljih izbora. Izuzetno kompaktni i sklopivi, pored zvučnika visokih tonova posjeduju i bas woofer, a moguće je dodati još dodatni sub-woofer preko priključka koji se nalazi sa zadnje strane -zvučnika. Ugrađeno je pojačalo snage 12 W po kanalu, a cijena je 129 dolara.

ELECTRONIC ARTS

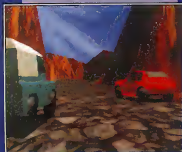
LETAČIMA ZA DUŠU

Za sve kućne pilote željne slijetanja i polijetanja sa nakrčenih paluba nekog od američkih nosača aviona, dolazi prvi naslov iz nove serije simulacija Air Combat Series. US Navy Fighters je ime prvog dijela u kojem su igraču na raspolaganju F-16, F-18 i F-14 te sovjetski SU-27. Posve nova jezgra programa čini ovu najbržom i najdetaljnijom igrom ovoga tipa, a zanimljivo je da su podržane rezolucije od 300*400, 640*480 i 800*600 u 256 boja, iako je za potonje dvije obavezno imati VLB ili PCI grafičke kartice, a za najveću rezoluciju ne preporuča se ništa slabije od Pentiuma. Krajem ovoga mjeseca igra bi se trebala pojaviti u prodaji.

TEAM 17

OFF ROAD RACER

Iako posve sličnog naslova kao All Terain Racer iz iste kuće, ova igra predstavlja punokrvnu 3D auto-simulaciju sa do sada neviđenim prikazom kojeg treba vidjeti pa bi se vjerovalo. Moguć je izbor raznih vozila i staza, a koje uključuju i pustinjske klance (kao primjer na slici), šumovite i blatnjave puteljke i slično. Igra je pravljena za 3DO i PC, a finalna verzija trebala bi se pojaviti početkom iduće godine.





MANIC MEDIA

KARTING KAO PRAVI

Gotovo nepoznata softverska kuća manijakalnoga imena (Manic Media) napravila je "prvi pravi karting simulator", kako sami kažu. Super Karts je ime, a pored trkačkog žanra, igra prilično ulazi i u Doomovo područje sa svojim *texture-mappingom* i jurnjavom po hodnicima odozgora zatvorenim tmastim oblacima. Igra je zanimljiva, a njen izlazak očekujemo oko Božića.

TEAM 17

ATR - PREKO BALVANA I BLATA

Da je Codemastersova MicroMachines ostavila dubokog traga na ostale proizvođače softvera govori još jedan sličan proizvod - All Terrain Racer iz -Team 17 softverske kuće. Pored brzine, borbe udvoje i pogleda odozgo, ova igra ne pravi neki veliki odmak u odnosu na MM, izuzev što se radnja odvija na pravom terenu, a ne na kuhinjskim stolovima, pločicama, lavabolma i ostalim kućanskim elementima. Datum izlaska - dok ovo čiztate

FLIGHT SHOP

NEBO JE LIMIT



Koliko je Microsoft Flight Simulator 5 dobar, bez premca u svojoj kategoriji, jedinstven, neponovljiv itd. itd., ne treba trošiti previše riječi. Za prave ljubitelje simuliranog letenja posebno je korisna add-on opcija koja omogućuje pravljenje i uključivanje raznih dodataka nezavisnih proizvođača u taj program. Jedan od takvih je proizvod tvrtke BAO Simulation Products, koji donosi alate za kreiranje vlastitih zrakoplova za FS 5, konverziju modela iz FS4 u FS5 okolinu, gotove modele, editor avantura sa pridodanim digitaliziranim glasovnim i drugim zvučnim uzorcima te nekoliko već kompajliranih avantra. Samo za hardcore pilote.



TERAMARQUE
STARVROS, A NE JASMIN

Elfmanie, Starvros Fasoulas iz tvrtke Terramarque najavio je rad na svom novom projektu. Igra se zove P.I.D. (za što je to kratica - pojma nemamo), a trebala bi biti najzanimljivija trkačka igra sa pogledom odozgo ikada napravljena. Kao što se vidi iz priložene slike, bit će tu i jurnjave kola, pucnjave i svega ostaloga što čini zaplet ovakve igre. Za one koji se ne mogu strpjeti, alternativa je Micromachines, igra prikazana u ovom broju Mastera.





CREATIVE LABS
NISKO-LETEĆI MIŠ

Za one koji drže da im običan miš predstavlja osjetnu smetnju u njihovoj kreativnosti, Aeromouse iz Creative Labsa mogao bi biti zanimljiva alternativa. Miš se sastoji iz ultrazvučnog prijemnika i transmitera koji prati pokrete miša u tri ravni, i opciono,olovke koja se također može koristiti kao 3D pokazivač. Cijena obaju uređaja zajedno je 199 dolara.



ELECTRONIC ARTS
PGA TOUR GOLF 486

Iz najveće svjetske tvornice zabavnog softvera, američkog softverskog diva Electronic Artsa, dolazi nova verzija golfa namijenjena isključivo 486 (ili Pentium) procesorima. Zahvaljujući prije svega novom grafičkom *engineu*, PGA Tour Golf 486 jako se naslanja na numerički dio procesora za izračunavanje i iscrtavanje, do sada najbržeg i najvjernijeg 3D prikaza golf igrališta. Također su iznova dizajnirane i kontrole, koje su sada intuitivnije i s više pravog osjećaja. Siguran hit među ljubiteljima žanra.



AMIGA
ZMAJ ZVAN AGA

Da Amige sa najnovijim skupom grafičkih AGA čipova još nisu dale sve od sebe pokazuje Stardust, igra koja je pravljena isključivo za CD 32 i Amiga 1200 platforme. Na slici je i scena iz Stardusta, pucačina sa genijalno osjenčanim i glatko animiranim objektima kakvi su se do sada mogli vidjeti samo na 3DO konzolama. Bravo za Amigu!



ECTS
LONDON CALLING ZA KOMPJUTORAŠE

Za sve igrače željne novosti sa samog špica zabavnog softvera, dva sajamska događaja sigurno privlače najveću pozornost: CES (Consumer s Electronic Show) koji se održava u rujnu mjesecu u Chicagu te londonski ECTS koji je održan u listopadu. Potonji je ne samo najveća evropska manifestacija posvećena isključivo igrama, već i okupljalište svih vodećih svjetskih proizvođača zabavnog hardvera i softvera. Ove ih je godine bilo ukupno 692, a većina izloženoga bila je namijenjena PC i 3DO platformama. Zahvaljujući britanskom Commodoreu, postalo je jasno da se nastavlja i proizvodnja Amige čija je budućnost dugo izgledala neizvjesna nakon bankrota Commodorea u Njemačkoj. Većina novih igara predstavljena je na CD ROM mediju, a najzanimljivije će biti predstavljene u ovom broju Mastera.

KRISALIS
BAZOOKA SUE

Za sve muške šoviniste neugodno iznenađenje dolazi iz programerske kuće Krisalis koja je odlučila za novu seriju akcionih igara kao glavnog junaka izabrati djevojku! Bazooka Sue, kako je ime simpatične heroine, tipično je velegradska djevojka: voli disko, sport i lude noći u društvu motorne pile. Više o njoj u idućem broju Mastera kad ćemo i testirati najnovlji Krisalisov naslov.



DAVID BOWIE
JUMP NA MAC

Ugledavši se na zvijezde poput Petera Gabriela i Princa, koji su si dali truda napraviti tzv. "interaktivne" računalne CD-e, i David Bowie je odlučio krenuti sa svojim JUMP albumom na tu stranu. Iako je kao čisto diskografski projekt JUMP prošao puno lošije nego se to obično očekuje od Bowievih projekata, stari lukavac se odlučio pod stare dane okušati i na tržištu zabavnog softvera, te je izdao interkativni CD Jump, ali za sada, samo za Mac platforme. (V.R.)





PSYGNOSIS
DISCWORLD

Za ljubitelje fantazija i znanstvene fantastike ime Terryja Pratcheta sigurno nije nepoznato. Autor je serija pripovijedaka koje imaju toliko poklonika da je svaka novo izdanje rasprodano već u pretprodaji. Radi se o ogromnoj šupljoj kugli, na čijim se unutrašnjim obodima nalazi svijet koji ne poznaje svemir van kugle, a život u izolaciji učinio je u njihovu kulturu najmanju ruku - specifičnom. Prema toj ideji, Psygnosis je napravio izuzetnu igru DiscWorld koja spada u žanr grafičkih avantura nalik LucasArtsovim Indiana Jonesu i Monkey Islandu. Divna grafika i rijetko duhoviti scenarij ističu ovu igru među sličnima ovakve vrste. Verzija na CD-u trebala bi se pojaviti u prodaji početkom '95-te, a kasnije bi trebala slijediti i verzija na flopijima za PC. (D.G.)

FOOTBALL
SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Ovo je vjerojatno najočekivanija igra u Amiginoj povijesti poslije Elite II - Frontier. Mnogima je već narasla brada od silnog iščekivanja da igra ugleda svjetlo dana. Ali nema problema (što se brade tiče), jer igra samo što nije tu.

Već na prvi pogled vidi se da je igra potpuno drugačije koncipirana. Sve je puno raznih novih opcija. Samo da nabrojimo neke od novosti: unutar igre sadržano je 1500 klubova iz cijeloga svijeta, 3000 stvarnih igrača (svaki od njih sa svojim karakteristikama: boja kose, broj dresa, itd.), mnoštvo novih zvukova, podloga, stadiona, sudaca, itd. Velika novost je i mogućnost igranja samo kao manager ili kao manager-igrač. Transfer igrača, te odličan editor taktika, prave su sitnice u hrpi promjena koje donosi novi Sensi.



Igra će se pojaviti prvo u Amiginoj verziji, a kasnije se očekuju verzije za Atari i PC. To je kratka najava za ludnicu koja nas uskoro očekuje. Igrajte Sensible Soccer jer to je najbolji nogomet za kućne kompjutere. Vjerujte nam na riječ. (V.R.)

THUNDER SEAT
ZAJAŠI VJETAR



Da budemo iskreni, sve palice za igru, dodatni zvučnici, i razni dodaci - dječja su igra prema ovom dodatku za kućne pilote. Radi se o stolici napunjenoj niskotonskim zvučnicima sposobnim za reprodukciju čak i podzvučnih (ispod 20 Hz) efekata. Pored toga što blago nalići na pravo pilotsko sjedalo, vibracije koje stvaraju ugrađeni zvučnici stvaraju dojam da se u ovoj stolici zaista "osjeća" svako ispaljivanje raketa, uključivanje forsaža i (sačuvaj Bože) eventualni pogodak rakete ili avionskog topa. Uz stolicu se dodatno mogu dobiti i odgovarajući držači za monitor, tipkovnicu i postoje za pedale. Cijena svega iznosi smiješnih 160 dolara.

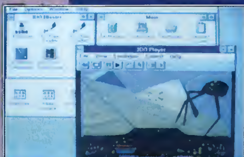
DOOM
OD SADA I NA FILMU

Iako je uobičajeno da se prema filmovima prave igre a ne obratno, led su prvi probili Bo Hoskins i Denis Hopper glumeći u igranom filmu snimljenom prema hitu s konzola "Mario Bross". Vjerojatno najrazvikanija i svojedobno najoriginalnija igra koja je došla na računala, genijalni Doom, dobila je svojih pet holivudskih minuta. Ukoliko je vjerovati najavama iz Amerike, čak se i George Lucas živo zainteresirao za pravljenje igranog filma prema ideji iz Dooma. Ukoliko sve bude teklo prema planu, premijera novoga filma bi trebala bi osvanuti koncem iduće godine. (D.G.)



CREATIVE LABS
3DO BLASTER

Tehnologija koja je potekla od Electronic Artsa, a koju su podržali Matsushita, Time Warner, Panasonic i AT&T doživljava svoju premijeru i na PC-u. Creative Labsov 3DO Blaster je dodatak za PC 486 računalo koje radi pod Windowsima (!). 3DO programi se izvršavaju se u razlučivosti od 320*240 i 640*480 točaka kao jedan od Windows zadataka u posebnom prozoru. Uz 3DO Blaster dolazi i CD dvostruke brzine i odgovarajući joypad, da se ne biste slučajno osjećali kao na pravom računalu. Više o ovome u idućem broju Mastera. (D.G.)



32 bita
GOB

Softverska kuća "32 BITA" polako se ustaljuje na hrvatskom tržištu kompjutorskih igara. Njihova nova igra nosi naziv GOB. To je misaono - logička igra za jednog igrača, koji u zadanom vremenu mora složiti polja od kojih se razina sastoji. Cijena bi trebala biti oko 70 kuna, a igra bi se mogla pojaviti na tržištu oko 15.12.1994. godine. (V.R.)

AHEAD

ROCKERIMA NA VOLJU

Ljubitelji Aerosmitha i korisnici PC tehnologije bi uskoro mogli doći na svoje zahvaljujući CD naslovu Quest for Fame: Featuring Aerosmith. Nalik njihovim MTV virtuality spotovima, i ovaj CD sadrži slične animacijske isječke ali i više. Igrač aktivno učestvuje u radu benda svirajući svoje dionice (uz paket se opciono za ukupnu cijenu od 109 US$ dobija i Virtual Guitar - spaja se na PC preko paralelnog porta) koje su u početku lagane, a kroz igru postaju sve zahtjevnije. Za potencijalne rokere - idealno. (D.G.)





GENIUS 2

KASPAROV - GENIUS2 1:1

Prošloga mjeseca u Londonu je na Intelovom Grand Prix turniru, vrteći se na stroju opskrbljenom (samo) jednim Pentiumom, šahovski program Genius 2 uspio pobijediti svjetskog šampiona Garija Kasparova. Prije toga rezultat je u međusobnim obračunima bio 1:0 za Kasparova, pa je ovim porazom ukupan skor sveden na neriješenih 1:1. Prema mišljenjima stručnjaka, kompjutorski protivnici se još nisu približili ljudima u središnjim fazama igre, ali su zato daleko jači u otvaranjima i završnicama koje crpe iz velikih unaprijed definiranih biblioteka. Ovo je, inače, prvi put u 50 godina da je računalo u turnirskim uvjetima savladalo svjetksog šahovskog prvaka. (D.G.)



MINDSCAPE

SSI POD NOVIM OKRILJEM

Jedna od najvećih svjetskih softverskih tvrtki, Mindscape iz Velike Britanije, kupila je kalifornijsku tvrtku Strategic Simulaions Inc. (čuveniju po kratici SSI) specijaliziranu za strateške igre, sportske simulacije i FRP igre za PC, Atari, Sega, 3DO i Sony.

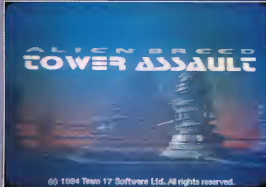
Iz SSI-ja su do sada izlazile igre kao što je Advanced Dungeon & Dragons - Dark Sun, CyClones, Panzer General i Alien Logic. U SSI-ju nema nikakvih formacijskih promjena, a ova akvizicija je jedino težnja Mindscapea da se što prije probije na vodeća mjesta na sve privlačnijem tržištu elektronske zabave. Nakon francuske softverske tvrtke Atreid Concept, također specijalizirane u zabavnom softveru, ovo je već druga velika akvizicija Mindscapea u zadnjih pola godine. (D.G.)

ALIEN BREED - TOWER ASSAULT

Ruke gore oni koji znaju Alien Breed. Svi? Odlično! To je posve razumljivo, jer ovo je već tko zna koji nastavak iz serijala o zloćestim Alienima.

Igra je vrlo jednostavna. Upravljate jednim čovječuljkom koji trči na sve strane sa oružjem u svojim rukama i potprašuje pete Alienima (ako ih Alieni imaju, naravno). Istodobno pokušava završiti neku vrstu zadatka na određenom nivou. Početni nivo zahtijeva uništavanje zaštitnih instalacija te pronalaženje šifre kojom bi pokrenuli lift koji vas vodi dalje. A dalje, Alieni na svakom koraku, Alieni iza svakog ugla, Alieni izlaze iz poda, posvuda Alieni. Igra sadrži 55 ogromnih nivoa, nove vrste naoružanja, velika minska polja, nove zvukove (govor i glazba), nove funkcije na kompjuterima koje susrećete tijekom igre, instalaciju na tvrdi disk kao standardnu opciju, i još mnogo toga.

I zato, ako želite još jedanput spasiti svijet od napada Aliena koji ne prezaju ni od kakvih borbenih sredstava, morate biti brzi, neumoljivi osvetnici. Uskoro su u prodaji verzije za Amigu 500/600, Amigu 1200 i CD 32. (V.R.)



AMIGA 1300CD

COMMODORE PONOVNO U IGRI?

Iz Commodorea su stigle najnovije informacije o novom kompjuteru koji se planira za početak sljedeće godine. Commodore UK i Samsung će izbacit na tržište novi kompjuter pod nazivom Amiga 1300CD. Isto tako, nastavlja se i proizvodnja Amige 1200 za kojom je u ovom trenutku velika potražnja na tržištu. Amiga 1300CD će se bazirati na 68030 procesoru (25 ili 33 Mhz), imat će 4 MB RAM memorije kao standard (2 MB Fast i 2 MB Chip). Najveća novost vezana je uz CD-ROM koji će biti dvostruke brzine. (V. R.)

TIME WARNER

RISE OF THE ROBOTS

Napokon je dugo najavljivana i još duže razvijana igra pred našim vratima! Rise of the Robots, razvijan preko dvije i pol godine, napokon je dovršen i čekaju se nadolazeći božićni i novogodišnji praznici pa da prvi primjerci sjednu na trgovačke police. U osnovi borbena igra, Rise of the Robots, miljama je daleko od sličnih igara ove vrste. Koristeći posebnu tehniku sjenčanja i *real-time* renderiranja, programeri su uspjeli napraviti najuvjerljiviju borilačku igru do sada. Birajući protivnike među šest različitih, ali podjednako opasnih tipova robota, igrač napreduje do statusa Velikog Gazde. O igri više u idućem Masteru. (D.G.)

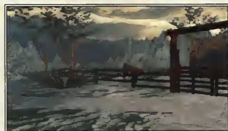


Drag

Legenda

Što da radi mlad i zgodan plemić u okrutnome svijetu stočara gdje se svakodnevnica svodi na timarenje magaraca i mužu krava? Odgovor je jednostavan: treba se potruditi i seljačinama u blizini dokazati svoje plemenito podrijetlo, te se tako napokon iskobeljati iz stajskog gnoja i dočepati se dvora bijelih





Kuća i okućnica s početka igre. Onaj čičica što oštri nož, vjerovali ili ne, na vašoj je strani. Kako tek izgledaju neprijatelji...

Vrsta	PRP
Igra	Dragon Lore (1) - The Legend Begins
Proizvođač	Mindscape International
Minimalni zahtjevi	386DX 4MB RAM, CD 32
Opcija	SB, AdLib, Joystick, 8MB RAM



UKRATKO Posve novi koncept u FRP igrama. Predivna grafika i zanimljiv zapiet koji je križanac između onoga u Uitima Underworldu i mnogih grafičkih avantura.

ŠTO JE TU POSEBNO Kao i mnoge nove igre, tako se i Dragon Lore naročito ističe tehničkom stranom, detaijnošću i trodimenzionalnošću prikaza, te giatkom animacijom.

ŠTO SE TO MENE TIČE Dobra zabava tiče se svakog pravog igrača, a Dragon Lore pored toga što je tehnički izuzetno dotjeran, i samim sadržajem dovoijno je priviačan da idućih nekoiiko tjedana iii mjeseci provedete uz ekran računaia.

KAD IZLAZI Igra bi se u prodaji trebaia pojaviti početkom siječnja iii najkasnije, tijekom veijače 1995. godine.

Zanimljivi detalj koji dolazi u naslovu Mindscapeovog Dragon Lorea, pored podnaslova (The Legend Begins) je i brojka (1), koja nam daje naslutiti da se priča ne završava samo na ovome. Čitanjem uputstava dolazimo do potvrde prvotne teorije, jer nas izdavač upozorava da priče nastavak slijedi na jesen 1995.

U davno doba, na nekom nedefiniranom svijetu, postojala je zemlja koja je bila toliko razrušena ratom i neprijateljstvima da je to bilo nešto stvarno gadno. Malobrojni preživjeli koji su shvatili da nema šanse da glavonje na vlasti malo "sjaše" i daju im mira, odluče kolektivno emigrirati na neko mirnije mjesto. Pronađu idiličnu i mirnu dolinu, opskrbljenu pašnjacima i potočićima, i tu se nastane. Oko doline podignu ogromni zid i ograde se od vanjskog surovog svijeta.

I tako nekoliko stotina godina sve teče u najboljem redu i miru, kad odjednom izdajnik iz domaćih redova osvaja vlast i počinje tlačiti rulju koja ni u ludilu nije očekivala da će se stvari početi reprizirati. Ime siledžije je Haagen Von Diakonov.

U isto vrijeme, mladi Werner Von Wallenrod



Unutrašnjost kolibe koju valja dobro pregledati za korisnim predmetima.

crnči na seoskom imanju gdje u potpunosti ne shvaćaju njegove izuzetne vrline, a niti su svjesni njegovog plemenitog podrijetla. Usput rečeno, ni on sam ne zna da mu je pravi otac bio vladar rečene zemlje. S dolaskom Haagena na vlast, nešto se budi u malom seljačiću Werneru i on kreće u potragu. Tako on traga za svojim pravim podrijetlom, obiteljskim zamkom i obiteljskim zmajem (No shit - real dragon? Oh, man!). To je ujedno i sva radnja prvoga dijela sage Dragon Lore - The Legend Begins. Tek u drugome dijelu kreće ono pravo - sukob Wernera i Haagena i nemilosrdna borba za vlast.

Sama igra spada u žanr FRP igara (igranje fantazijskih uloga), odnosno, u ulozi glavnog junaka kontaktirate s mnoštvom drugih stvorova, dobrih i loših, s kojima se opći na temelju statusa posti-



Jedan od zadataka je i uhvatiti otrgnutu kravu i dovesti je na ispašu. Sve što vam treba je konop i drvo za vezivanje.

on Lore

počinje

Kao i Iznogud, za starije igrače, koji je htio postati "kalif umjesto kalifa", tako i mladi Werner (rečeni neshvaćeni plemić) Von Vallenrod, mora smijentiti Haagena Von Diakonova i dočepati se prijestolja





U daljim lutanjima ovaj prsni oklop će i te kako dobro doći mladom Werneru.

gnutog raznim akcijama tijekom igre. Ipak, ono što je odvaja od drugih FRP igara nevjerojatna je grafička izvedba pred kojom dosadašnji standardi na ovome polju, poput Ultima Underworlda I i II, mogu samo posramljeno skinuti kapu i otići u kut. Za razliku od Ultime, gdje postoji jedan glavni prozor i mnoštvo manjih prozora u kojima se izdaju komande za komuniciranje s drugim likovima, u Dragon Loreu je glavni prozor ujedno i jedini koji postoji. U Mindscapeu nas uvjeravaju, a mi nemamo razloga sumnjati, da je veći dio razvoja igre otišao u istraživanje korisničkog sučelja. S obzirom na to da u drugim igrama ovoga tipa postoji mnoštvo segmenata na ekranu dodijeljenih izboru oružja, komunikaciji, manipuliranju raznim objekatima i dr., gotovo je nevjerojatno da se svim tim u Dragon Loreu upravlja preko jednog kurzora (efektno napravljenog u obliku malog krilatog zmaja) i pritiskom na lijevo ili desno dugme miša. Razgovor s drugim likovima, uzimanje i uporaba objekata, ispuštanje objekata i pokretanje glavnoga lika - sve je to riješeno na način koji je uistinu dovoljno intuitivan da nakon vrlo kratkog upoznavanja igrač može krenuti s ozbiljnijim zadacima u igri.

Pozadinska grafika je dijelom nacrtana na Silicon Graphicsovim radnim stanicama, a dijelom su originalne fotografije digitalizirane i dorađene za igru. Iako se nije moguće kretati onako kao što je to slučaj u Doomu ili nekoj drugoj sličnoj igri, već je kretanje ograničeno na odredene pravce i sa definiranim "korakom" (veličinom i smjerom pomaka) - dojam slobode, koji igra ostavlja zbog detaljne grafike, nije ništa slabiji nego li je možda čak i veći, jer se radnja većim dijelom odvija na otvorenom.





Putić, vrata, koliba i gomila drva koja srećom ne treba nacijepati. Ipak divan čovjek, kakav već jest, vaš poočim će vam naći posla.



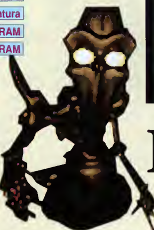
Likovi koje susrećete u skladu su sa ostatkom igre: detaljno renderirani, a neki su i odgovarajuće animirani, dok su drugi statični. Za vlasnike zvučnih kartica dobra je vijest da igra dolazi kompletno opremljena digitaliziranim govorom, ali i oni bez zvučne kartice ne moraju se bojati da će biti "k'o gluhi", jer je sav dijalog prezentiran i u vidu titlova, na engleskom, naravno.

Premda smo vidjeli samo manji dio igre, viđeno obećava dosta, i vjerojatno će do tada biti ispravljeni i manji nedostaci (bugovi, da budemo posve otvoreni) viđeni u korisničkom sučelju. Naime, pri prijenosu objekata s jednoga mjesta na drugo, da biste ih se "riješili", tj. predali ih osobi ili kreaturi kojoj ih nosite, potrebno je nekako "ukoso kliknuti" tj. dovesti sugovornika na rub ekrana i onda mu predati objekt kliknuvši kurzorom na "pravo mjesto". Pravo mjesto nije uvijek lako naći, a ukoliko ne uspijete, predmet ostaje "zalijepljen" za vas i ne možete ga se otarasiti niti uzeti drugoga. Ipak,radi se samo o verziji u radu, pa je posve sigurno da će konačna varijanta biti daleko bolja.

◆

Drago Galić

Igra:	Retribution
Proizvođač:	Gremlin Interactive
Vrsta:	Akcijska avantura
Minimalni zahtjevi:	486DX/33, 4MB RAM
Opcija:	SB, AdLib, Joystick, 8MB RAM



RETRI

Ljigavci kakve

Gremlinovci, koji su nedavno promijenili ime iz Gremlin Graphics u Gremlin Interactive (Razlike... Drastične!) odlučili su iskoračiti iz čizama Monty Molea, Zoola i Lotus Challengea. Retribution, svemirska "simulacija" sa elementima zračne simulacije i odlične 3D pucnjave mogla bi i drugim softverskim kućama biti uzor u idućih nekoliko godina

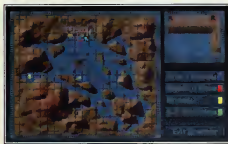
Još početkom ljeta iz Gremlina su stizale najave nove, nevjerojatne igre koja bi u sebi sjedinjavala žanrove svemirske avanture, akcijske igre pucačkog žanra i elemente zračne simulacije. Iako je u najavama bilo rečeno da će Retribution biti igriv čak i na 386-icama na 33MHz, demo verzija koju smo dobili tvrdi da je preporučljivi minimum 486DX računalo na 33 MHz. "Preporučljivi minimum" je nova fraza koju dobijamo od proizvođača, ali je barem malo poštenija od standardne prakse koja je obećavala mogućnost pokretanja igre na svemu i svačemu, da bi se na kraju ispostavilo da je dozvoljeni minimum apsolutno nedostatan za bilo kakvo normalno igranje. Na um nam padaju navodi iz Pacific Strikea koji je prema proizvođaču igriv i na 386 računalima, ali tek s 486-icom na 66 MHz moguće ga je koliko-toliko normalno igrati iako ni neki Pentium nije na odmet.

Ukratko, ukoliko imate 386-icu, moći ćete na njoj pokrenuti Retribution, ali ne očekujte čuda i smanjite detalje na minimum. S druge strane, 486 DX/33 već je posve dovoljno brz za ugodno igranje, a na 486-ici na 66 MHz igra već djeluje prebrzo. Lijepo je vidjeti da je preporučena konfiguracija realno izbalansirana i točno navedena, pa sličan odnos prema mušterijama preporučamo i drugim softverskim kućama.

Inače, za one koji se još pitaju, Retribution je za sada planiran samo za PC CD i PC flopi format, tako da će se vlasnici Macova, Amiga i Atarija za sada morati malo strpjeti.

Scenarij igre baziran je na hipotetskom globalnom ratu koji se 2396. godine rasplamsao do te mjere da je prijetilo potpuno uništenje ljudske vrste. Iznenada, iz vedra neba dolaze svemirci imenom Krellani koji odlučuju spasiti Zemljane, ne tražeći ništa zauzvrat. Smiruju rat, donose nove tehnologije koje ljudima omogućavaju nelsućeni razvoj u miru i ljubavi. Peace brother? - ipak ne. Na jednoj od brojnih zemaljskih orbitalnih stanica biva spašena kapsula sa jedinom preživjelom iz tajanstvene katastrofe koja je zbrisala čitavu jednu koloniju. Prčkanjem po memoriji brodolomnice ljudi otkricaju strašnu istinu: Krellani daju ljudima svu tehnologiju kako bi ih razmnožavali, a zatim ih u "žetvama" uzimaju kao hranu za sebe i svoje larve. Shvatili ste, Krellani su prilično insektoidni, a i sami znate kakve su naravi njihovi zemaljski rodaci: žohari, bubašvabe, bakule i sl. U pravednom gnjevu (nego kako!) odlučujete biti Pips za Krellane i krećete u Odmazdu - Retribution.

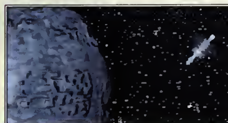
Igra je sastavljena od segmenata koji se odvijaju u međuzvjezdanom prostoru i onih na površini planeta. Grafički i tehnološki je križanac između više do sada poznatih igara. Reljef nad kojim se vozite na površini planeta je vrlo nalik onome iz Comanche Maximum Overkilla. Brežuljkast, sa morima, bitmapiranim i vektorskim građevinama, jezerima i bitmapiranim nepreijateljskim vozilima. Također se na horizontu vide i eventualne zvijezde (ukoliko se radnja odvija noću), orbitirajući mjeseci i/ili susjedne planete te glavno sunce. Valja reći da navedeni objekti nisu vektorska interpolacija onoga pravoga već su uz pomoć texture-mappinga napravljeni vrlo nalik planetama i orbitalnim i rudarskim stanicama iz Privateera.



Svakoga trenutka moguće je u pomoć pozvati mapu i orijentirati se.

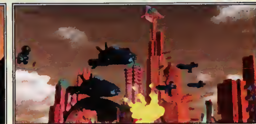
Iako se, barem u demo verziji zamjerka može uputiti izgledu letjelica koje su vrlo bumbarskog izgleda, a ni manevarske osobine nisu nalik onima jednoga F-16, (iskreno rečeno, vaš moćni lovac je napravljen - doduše namjerno - tako tromim da pri okretanju imate osjećaj da vozite desettonski kamion, a ne nekakvo letalo), grafičari su pošteno odradili svoj posao. Dok se u Privateeru brodovi rotiraju u zadanim trzavim isječcima, ograničenim brojem unaprijed definiranih sprajtova, čini se da je ovaj problem, koji je usput prisutan kod svih igara koje koriste skalirajuće sprajtove da bi dočarale 3D (Lotus, Top Gear, Wing Commander i sl.), ovdje daleko bolje riješenjem. Prijelazi iz jednog aspekta u drugi su ovdje daleko gladi i iako je donekle očito da se radi o unaprijed definiranim sprajtovima, ovo su najminucioznije definirani prijelazi do sada.

Igra se u verziji za CD sastoji od 11 kampanja, a svaka kampanja se sastoji od čak 50 mi-









BUTION

svijet nije vidio



sija. Verzija na flopiju dolazi sa "samo" 7 kampanja sa po 30 misija.

Za one koje zanimaju tehnički detalji, tehnologija kreiranja krajolika primjenjena u Retributionu naziva se Logi-scape sa primjenjenim "Deep horizon" formatom. U prijevodu to sažima u sebi gore navedene odlike skupljene iz Comanchea i Privateera. Iako je ideja u grafičkom smislu popabirčena sa raznih strana, moramo priznati da je to urađeno na vrlo kreativan način, tako da nema ni govora o običnom plagiranju. Igru još krase sinematičke međusekvence kreirane od strane Kevina Walkera, koji je odgovoran za scenografiju i grafiku u budućem filmskom hitu sa Silvesterom Staloneom - Judge Dread. Glazba je također izuzetno ugodna, a kompozitor je ovoga puta došao iz reda skaladatelja klasične glazbe što je po osobnom mišljenju autora prije prednost nego mana. Uvodni dio igre, režiran je prema scenariju profesionalnih TV scenarista i možemo reći da u smislu tijeka radnje i izuzetne narativnosti do sada vjerojatno nije viđen bolji uvod ni u kojoj igri.



UKRATKO Spoj svemirske strategije, avanture i taktičke igre kakav do sada nismo vidjeli ni od jednoga drugoga proizvođača. Kroz seriju kampanja i misija Retribution vodi igrača do konačne osvete i uništenja Krellanaca.

ŠTO JE TU POSEBNO VoxelSpace tehnologija primijenjena u Comanche seriji igara do sada je bila nedostignuta u smislu detaljnosti i uvjerljivosti koji pruža odsimulirani reljef. Kombinacijom najrealističnijih elemenata iz vektorske i bitmapirane grafike, ova igra čini se nedostižnim uzorom za druge svemirske avanture.

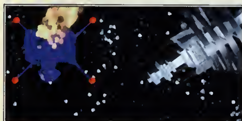
ŠTO SE TO MENE TIČE Razlog je vrlo jednostavan - ukoliko igrač želi da ga igra prožme uvjeri da je to ono pravo, da se zaista nalazi na mjestu zbivanja - onda je ovo igra za njega. Sasvim sigurno će vrlo skoro stvoriti krug fanatičnih sljedbenika koji će između sebe razmjenjivati tajne pojedinih misija. Pored toga, preko 100 MB digitaliziranog govora i nevjerojatna grafika također govore za sebe.

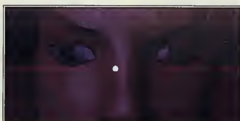
KAD IZLAZI Igra bi se u prodaji trebala poajviti sa izlaskom ovoga broja Mastera. Testiranje na bagova i osiguranje kvalitete već su završeni i još samo preostaje pakiranje i slanje igre na tržište.

Za one koji su opremljeni SoundBlasterom, AdLibom ili nekom kompatibilnom zvučnom karticom posebno ugodna vijest je da su svi glasovi (zapravo govori u međuskevencama) digitalizirani, a tekst izgovaraju profesionalni glumci i TV i radio voditelji, tako da je pored ugodne i vrlo razumljive dikcije emotivna obojenost glasova dovoljno uvjerljiva i za najprobirljivije.

Zamjerki na zvuk u demo verziji gotovo da i nema izuzev što je zvuk pri ispaljivanju topovskih projektila iz vašega broda prilično slabašan i neuvjerljiv. Ipak, usprkos toj manjoj mani koja će gotovo sigurno biti ispravljena do trenutka kada kompletna verzija igre bude u prodaji, ovo je najzanimljivija igra ovoga žanra, koja je svjetlosnim godinama daleko u odnosu na Wing Commandera, Privateera ili Elite: The Final Frontier. Gremlin Interactive je ovoga puta napravio vrlo veliki i hrabri iskorak na područje gdje ga do sada nije bilo, ali su to uradili kao rutinirani profesionalci. ◆

Drago Galić











Filmski uvod: udaljena orbitalna stanica primila je svemirsku brodolomku bez svijesti. Skeniranje memorije otkriva: Krelianci su napali ljudsku koloniju i zarobljene ljude koriste kao hranu svojim maticama. Vrijeme je za odmazdu!

Ecst

Užitak je u

Ono što je prije dvije godine blago zagrebao po površini Alone in the Dark, povuklo je za sobom lavinu. Iz Francuske već stiže i treći nastavak jedne od najboljih PC igara svih vremena, a drugi tek hvataju korak s njima. Pucanj na vrh dolazi sa Ecstaticom, igrom koja bi mogla čak i nesklone hororu napraviti pravim ovisnicima

Vrsta	FRP
Igra	Ecstatica
Proizvođač	Psygnosis
Minimalni zahtjevi	486DX/33, 4MB RAM
Opcija	SB, AdLib, Joystick, 8MB RAM

Ruku na srce, Psygnosisu u zadnje vrijeme ne ide baš onako kako je navikao kad je žario i palio tržištem kućnih igara na Amiga i Atari platformama. Otkako su se korisnici počeli okretati PC tehnologiji, tvrtka poznata po upečatljivom logu sove pokazuje sve više znakova "raspada sistema" kada se na dnevni red postavi kvaliteta naslova. Primjer je Microcosmos, razvijan dvije i pol godine, uz bučno najavljivanje i reklamu, a koji se naposlijetku pokazao pucnjem u prazno - grafički zanimljivom, ali sadržajno posve ispraznom igrom.

No, čini se da je Psygnosis ponovno krenuo u pravome smjeru, i to sa svojom novom igrom Ecstatica, koja se nastavlja na tradicije Alone in the Dark, kako sadržajem tako i grafičkim izgledom.

U nekom malenom selu imenom Tirich, nestala je djevojka koju moramo pronaći da bi se skinule mračne sile koje čitavo selo i njegove stanovnike drže u šakama demona. Glavni junak, tj. mi - igrači, mora(mo) pronaći odgovarajuće naputke, objekte i rješenja zagonetki koja vode do nestale djevojke.

To je osnovni zaplet koji mnogo ne odudara od većine horor avantura koje smo imali prilike vidjeti u zadnje vrijeme. Ipak, ono što Ecstaticu izdvaja od ostalih igara je prva trodimenzionalna avantura koja je u poligonalni prikaz (kakav je već viđen u Alone in the Dark) uključila i kružnice i elipse.

Što je tu toliko važno, i uostalom, zašto se i drugi nisu ranije sjetili uključiti okrugle oblike u svoje 3D igre?

Nezgodancija pri kompjutorskom generiranju kružnica, kugli, valjaka, elipsi i ostalih zaobljenih tijela je u algoritmima prema kojima se ove definiraju. Crtanje oboda kružnice obično se vrši uz pomoć izračunavanja uzastopnih vrijednosti po jedne sinus i jedne kosinus funkcije, ili iz tih vrijednosti dobivenih preko logaritamskih funkcija. U svakom slučaju, ovakav način generiranja oblika izuzetno je procesorski zahtjevan, pa se tako u gotovo svim trodimenzionalnim programima (bili to pravi vojni simulatori ili 3D igre za kućna računala), ne koriste prave elipse (kružnica je samo poseban oblik elipse) već mnogo-



Glavni lik je glatko animiran, a okolina je definirana poligonima i teksturrama koje se na njih lijepe.





U jednoj te istoj prostoriji postoji više kadrova koji se glatko smjenjuju stvarajući filmski ugođaj.

Pet godina samoće

Ecstatica je u prvom redu proizvod dvojice ljudi, genijalnog engleskog programera Andrewa Spencera kojega se igrači sa stažom sjećaju po igri International Soccer sa Commodorea 64. Bila je to prva simulacija nogometa na kućnim računalima kojom se zaista moglo upravljati i koja je zaista pružala osjećaj driblinga, felša, klizećeg starta i ostalih nogometnih poslastica. Svo kodiranje (ili programiranje, kako se kod nas češće kaže) i scenarij proizvod su ovog čovjeka koji, kako sam kaže, nema niti drugih hobija niti ikakvih poslova izuzev programiranja igara.

Za umjetnički dio Ecstatice odgovoran je Alain Maindrom, kojem je ovo prvi projekt na računalima. Svi likovi, lokacije i druga grafika u igri njegovo su djelo, a ukupan rad na grafici i programiranju trajao je čak PET godina! Razvoj je dakle počeo daleko prije nego li Alone in the Dark, ali prevelika pedantnost uzela je svoju cijenu u vremenu. Ipak, uživajući u igri, jasno je da se isplatilo.

atica

patnji





UKRATKO Sam vrh trodimenzionalnih igara, koju sadržaj i grafika stavljaju čak nešto ispred trećeg nastavka Alone in the Dark. U ulozi srednjevjekovnog viteza smještenog u srednjevjekovno selo Tirich, godine Gospodnje 928 morate spasiti lijepu djevu i obraniti selo od demona. Što bolje može poželjeti pravi avanturist?

ŠTO JE TU POSEBNO Poseban je grafički prikaz, koji je dovoljno detaljan i realističan pa je iskočio ispred jedinog pravog konkurenta: Alone in the Dark 3.

ŠTO SE TO MENE TIČE Sa ovom igrom Psygnosis vraća u prvu ligu iz koje je na neko vrijeme "otišao na ljetovanje". Uslijedio je povratak "sa stilom".

KAD IZLAZI Igra bi se u prodaji trebala pojaviti sa izlaskom ovog broja Mastera.



... i dođem ti ja tamo, kad jači tuče slabijega. Umiješam se i zajedno ga dovršimo.



Sva priča u igri je unaprijed definirana, također je tekst samo ilustrativan.



Cura u kadru je alternativa glavnom junaku, jer je moguće birati spol glavnog junaka.



kutnike koji "simuliraju" kružnice. Ipak, izgleda da su momci u Psygnosisu pronašli način koji mogu napraviti zaobljene trodimenzionalne oblike, a bez potrebe za procesorskom snagom jednog Craya. Na taj način, likovi i objekti koji se u Ecstatici pojavljuju na ekranu vašeg PC-a, potpuno su glatko animirani i unatoč tome što su vrlo biološkog izgleda, a zahvaljujući zaobljenim plohama od kojih su sastavljeni.

Pored samih likova i pomičnih objekata koji se nalaze u igri, statični predmeti i scenografija također su *state of the art* tipa, odnosno, detaljnije su i minucioznije razrađeni nego u Alone in the Dark seriji.

Kao i u rečenom uzoru, na svakoj lokaciji postoji nekoliko uglova "kamere" iz kojih se "snima" glavni lik, a da je to bio itekako mukotrpan posao govori broj od čak 250 različitih lokacija, gdje za svaku postoje tri ili četiri različita kadra, odnosno ugla prikaza. Na taj način ukupan broj različitih vizuala doseže gotovo jednu tisuću.



Esherovske konstrukcije stvaraju dojam nadrealizma i tihe jeze.

Što se tiče samog scenarija igre, autori se nisu ustručavali poštrcati i malo crvenih piksela na mjestima gdje je to bilo neophodno, tako da igra obiluje "eksplicitnim scenama nasilja", kako se to službeno kaže. Konkretno, smrskane lubanje sa mozgom i sukrvicom razasutim na sve strane, raščerečena muška i ženska tijelesa, a da ne govorimo o demonskim likovima koji također pogibaju na 1001 surovi način - sve to čini ovu igru malo težim zalogajem. Prema najavama, gotovo je posve sigurno da će igra biti proglašena prikladnom samo za odrasle, odnosno, nepreporučljivom za mlađe od 18 godina. Na osnovi toga, možemo i sa sigurnošću tvrditi da će vjerojatno najveću publiku imati u populaciji od 12 do 16 godina, kao što je obično slučaj sa reklamom kakvu nose ovakve preporuke.

Osobni stav autora i redakcije je da ima i daleko gorih stvari na svakodnevnom TV programu, pa se ne daju takva upozorenja mlađima od 18 godina. K tome, Ecstatica jest grafički izuzetna igra, ali je i dalje ipak samo igra, i to se vidi "iz aviona", tako da je gotovo nevjerojatno da bi se netko mogao toliko uživjeti i previdjeti razliku između stvarnosti i surovosti u igri. Oznaka "Samo za odrasle" mogla bi stoga biti samo dobra reklama jednoj izuzetnoj igri. ◆

Drago Galić

Opet taj Sad

Desert Strike

Pripadnik ste specijalnih jedinica, izvrstan ste pilot helikoptera Apache i vaš je zadatak smirivanje srednjeistočnog diktatora

Vrsta	Taktičko-pucačka igra
Izdavač	Electronic Arts
Platforma	Amiga, PC
Minimalna platforma	Amiga 500, 1 MB
Preporučena platforma	Amiga 1200



Srednji istok. Perzijski zaljev. Lider terorista general Kilbaba (sve asocira na Saddama) šokirao je svijet vojnim napadom i zauzimanjem male zaljevske državice Arapskih Emirata, koja je naravno bogata naftom. Ukinuta su sva ustavna prava, zatvoren je predsjednik države, i jednom riječju - uvedena je diktatura. Cijeli svijet je u opasnosti jer taj diktator ne samo da kontrolira većinu izvora nafte u Zaljevu, već i raketama zemlja-zemlja tipa Scud, ugrožava i ostale države Zaljeva, a time i izvore nafte od kojih ovisi ostali svijet.

Naravno, vodeća svjetska velesila s tim se neće pomiriti i predsjednik izdaje naredbu za napad na teroriste.

Nakon obilatih uvodnih opisa slijedi izbor kopilota (vi ste naravno pilot),zatim odlučujete čime želite voditi igru - da li sa joystickom, mišem ili tipkovnicom; da li tijekom igre želite zvuk ili ne, a ovdje se upisuju i šifre za pojedine nivoe.

Igra se sastoji od četiri nivoa u kojima postoji više podnivoa. Prije svakog nivoa s helikopterom polijeće se sa broda smještenog u zaljevu. Kao komanda za upravljanje preporuča se joystick jer je to i najjednostavniji način upravljanja helikopterom. Helikopter je naoružan topovima, običnim raketama i navodenim raketama, a mijenjanje oružja koje namjeravamo upotrijebiti vrši se pritiskom na tipku space.

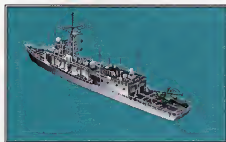
Tijekom trajanja misije sva navedena oružja kao i gorivo mogu se pokupiti na pojedinim lokacijama u ograničenom broju, i to tako da se helikopter postavi u poziciju iznad sanduka. Pritiskom na F10 dobiva se mapa, status i količina oružja, zatim broj života kao i količina goriva te detaljan opis nivoa, zadataka na tom nivou i ostalih pojedinosti.

Neprijatelj raspolaže sa vojnicima, osobnim oružjem ili protuzračnim raketama, navodenim raketama zemlja-zrak tipa Sam, helikopterima, oklopnim vozilima naoružanim protuzračnim topovima, mobilnim lanserima protuzračnih raketa - a također posjeduje i logore, baze, bunkere, utvrde, obične zgrade, gradove i posebne vojne objekte koji su i sami cilj.

Posebnu pažnju treba obratiti na uvodni dio igre u kome su digitalizirane slike helikoptera, te digitaliziran razgovor radio vezom između pilota helikoptera i komandne centrale. Izvrsna glazba što igri "Desert Strike-Return to the Gulf" daje poseban ugođaj i stičemo dojam da je Electronic Arts napravio zaista izvrsnu taktičko-pucačku igru. Inače, igra je instalirana na tri diskete. ◆

Krešimir Ožanić







ŠIFRE

**Šifre za pojedine nivoe (s tim da za prvi nivo nije potrebna šifra) jesu:
za drugi nivo WQAAOBZ ili EQOQHJM
za treći nivo ELLJJLX ili KLJTTOW
za četvrti nivo OEFTEZH ili ETTFTRV**

dam

Četiri nivoa

1 Prvi nivo nazvan "Prevlast u zraku", sastoji se od podnivoa u kojima je zadatak:
1. uništiti radarski sistem
2. uništiti centralu za proizvodnju energije
3. bombardirati aerodrom i uništiti avione
4. pogoditi neprijateljske centre

2 Drugi nivo nazvan "Uništavač Scudova" sastoji se od podnivoa u kojima je zadatak:
1. uništiti radarski sistem
2. osloboditi odane političare iz triju zatvora
3. uništiti centralu za proizvodnju energije
4. uništiti kemijsku tvornicu i kemijsko oružje
5. uništiti Scud lansere i rakete
6. osloboditi vojne zarobljenike
7. zarobiti komandante Scud lansera

3 Treći nivo nazvan "Grad ambasade" sastoji se od podnivoa u kojima je zadatak:
1. osloboditi UN inspektore
2. uništiti biološko oružje i tvornicu biološkog oružja
3. uništiti ICBM rakete i silose za te rakete
4. osloboditi izgubljene pilote u moru
5. uništiti centralu za proizvodnju energije
6. osloboditi taoce sa dikatorove jahte i istu uništiti
7. zarobiti neprijateljskog ambasadora
8. osloboditi osoblje ambasade

4 Četvrti nivo nazvan "Nuklearna oluja" sastoji se od podnivoa u kojima je zadatak:
1. spasiti naftna polja
2. zaustaviti istjecanje nafte
3. spasiti petnaestak civila
4. onesposobiti pet bombi
5. onesposobiti nuklearno oružje
6. uništiti centralu za proizvodnju energije
7. uništiti diktatorovu palaču
8. uništiti nuklearni bombarder

Return to the Gulf

Ovo je jednostavnija verzija igre "Gunship 2000" jer je upravljanje helikopterom puno jednostavnije, a i sve ostale radnje nisu kao u igri Gunship 2000. Oružje se također sastoji od topova manjeg kalibra te u navođenim raketama koje pogađaju cilj ukoliko helikopter okrenete u smjeru cilja.

Sve u svemu "Desert Strike - Return to the Golf" pruža veću jednostavnost, međutim ta jednostavnost se ne odnosi na težinu same igre kao i na ograničenje u municiji i gorivu.

Svejedno, mnogi će se ljubitelji Gunshipa gorko razočarati ukoliko ovu preporuku ne uzmu "zrnom soli". Dok je Gunship bio prava simulacija, dotle je Desert Strike ipak samo arkadna igra kojoj nedostaje dubina Microproseovog mita.



MASTER		Konačna ocjena
76%	DOBRO	Izvrstan zvuk, odlična grafika i teren
	LOŠE	Otežano upravljanje helikopterom
Konačan dojam		Pomalo monotone radnje

The Clue



Vrsta	Strateška avantura
Izdavač	Black Legend
Platforma	Amiga, PC
Minimalna platforma	Amiga 500
Preporučena platforma	Amiga 1200

Nije lako biti mafioso

Glavni cilj igre je postati poznat među velikim brojem mafijaški opredijeljenih ljudi. Posao nije nimalo lak. Proći će dosta vremena dok ne uspijete sklopiti važna poznanstva koja će vam omogućiti da postanete jedan od najvećih mafijaša Londona. Sve započinjete uličnim poznanstvima i sitnim poslovima, kao što je npr. pljačkanje novinskih kioska. Kako igra napreduje, dalje dobivate sve teže i opasnije zadatke. Policija vam stalno visi za vratom, dok vi vješto izbjegavate sve zamke ostavljajući ih bez ikakvog dokaza koji bi im poslužio da ga iskoriste protiv vas. Za svaki posao morate potražiti i suradnike.

Svaku pljačku morate prije izvršenja zločina dobro isplanirati. To znači da nekoliko dana morate obilaziti mjesto koje vas interesira i promatrati te bilježiti kretanje policijskih patrola, i sve aktivnosti koje se oko vašeg planiranog mjesta zločina događaju. Nakon što ste izvršili promatranje objekta, vrijeme je da se zatvorite u hotelsku sobu i do u detalje stvorite plan ulaska u zgradu, kretanja, korištenja raznih alata i na kraju bijega sa mjesta zločina. Tokom planiranja pokazuje se vrijeme koje vam je potrebno za svaku akciju, tako da kada završite s planom, točno ćete znati koliko vam je vremena potrebno za vaš proválnički zadatak.

Svaki put kada razgovarate s nekom novom osobom, njegovo se ime pamti tako da kada drugi puta razgovarate s njim, već znate osnovne podatke o njemu. Zamjerka koja bi se mogla tu navesti je ta što vas ljudi, s kojima ste razgovarali, ne prepoznaju tako da kompjutor uvijek iznova određuje istu mogućnost konverzacije s likovima unutar igre. Svako novo mjesto koje posjećujete, također se pamti tako da kada se želite negdje vratiti jednostavno sjednete u taksi i tamo se odvezete. Taksi prijevoz je besplatan tokom godine dana jer ste, srećom, bili milijunti putnik te taksi službe.

Igra ima nekoliko završetaka, a isto tako i nekoliko raznih puteva unutar kojih se sama igra kreće. Tako možete završiti u samostanu ili pobjeći sa kraljevskim draguljima. Skoro svaki put kada igrate, stvara se novi scenarij tako da raznolikosti stvarno ne manjka. Svaki od likova kojeg upoznate, može vas odvesti u nekoliko različitih smjerova, pa tako i sama igra poprima različite tokove.

Programeri su napravili verziju za Amigu i PC. The Clue je "super zabava" za svakoga sa smislom za originalnost. ◆

Vedran Ručević

MASTER		Konačna ocjena
84%	DOBRO	Različiti tokovi kretanja same igre
	LOŠE	Neinteligentni likovi u igri
Konačan dojam		Originalnost je vrlo rijetka pojava na tržištu kompjuterskih igara



Zabava!

Theme Park

Vrsta	Menedžerska simulacija
Izdavač	Bullfrog
Platforma	Amiga 500/600/1200, PC
Minimalna platforma	Amiga 500, PC 386
Preporučena platforma	486 SX 25





U ulozi ste upravitelja parka koji pod kontrolom drži svaku postojeću mogućnost razvoja zabavnih parkova. Igra je prilično kompliciran ekonomski simulator. Navedimo samo neke od stvari kojima upravljate, i to kupnjom i prodajom zemlje, izgrađivanjem vratolomija za zabavu, prodajnih mjesta (sladoled, coca-cola, hamburger, i sl.), naručivanjem zaliha proizvoda koje stalno ponestaju jer je park krcat ljudima željnim zabave, koji trebaju i poneko osvježenje. Lista poslova ide dalje i dalje, skoro u nedogled.

Sve unutar parka odlično je animirano. Svaki od likova, koji se kreću parkom, ujedno i razmišlja (bijeli oblačić iznad lika), dajući vam do znanja da li je zadovoljan ili mu nešto nije po volji. Tako kad primijetite da ljudi razmišljaju o hrani, potrudite se da im što prije izgradite neki kiosk s hamburgerima ili slično. Budući da ljudi misle o svakakvim stvarima, unutar igre postoji opcija pod kojom dobivate značenje njihovog mozganja.

Kako protječe vrijeme, potrebno je određenu sumu novca odvajati i za istraživanje novih zabavnih vratolomija. Tako možete ulagati novac u poboljšanje kvalitete starih, ali i u razvijanje potpuno novih zabavnih "zanimacija" za vaše posjetitelje. Jedna od najvećih atrakcija je tobogan smrti koji će posjetioci dočekati s velikim oduševljenjem. Na njegovo otkrivanje treba pričekati dosta vremena.

Pozornost treba obratiti i na uređenje okoliša. Tako treba izgraditi razne fontane, stvoriti mala jezera i sl. Također morate izgraditi i sanitarne prostorije koje se kreću od drvenih pa sve do novih, vrlo modernih.

Svaki od nas bar je jedanput posjetio neki od luna parkova. To su odlična mjesta gdje možete potrošiti višak novčanih sredstava

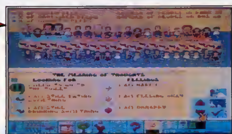


Osnovni parametri ove simulacije prezentirani su na simpatičan način.

Nakon nekog vremena posjetitelji se pomalo zasite raznih vratolomija, pa tada na scenu stupaju zabavljači koji hodaju parkom i pokušavaju zadržati ljude što dulje unutar parka, izvodeći razne ludorije. Mehaničari su važni jer svaki stroj treba održavati ili popraviti. Kada dođe do kvara, oni će na vaš zahtjev ograditi pokvareni stroj i izvršiti na njemu potrebne popravke. Svaki zaposleni radi, naravno, za određenu plaću. Ako se dogodi da s iznosom nije zadovoljan, pojavit će se ekran gdje ćete morati s njim pregovarati o visini plaće. Ako se ne uspijete dogovoriti, radnik će krenuti u štrajk, što bi moglo biti vrlo pogubno za sam park.

Tokom igre možete dobiti razne statističke podatke, kao npr. o postotku zadovoljnih posjetitelja, o stanju na skladištu, o godišnjem prihodu, ukupnom broju ljudi u parku itd. Svi ti podaci pokazat će vam kako da u pojedinom trenutku reagirate. Vi, kao vlasnik, određujete cijenu svake pojedine vožnje ili stvari u raznim dućanima i prodajnim kioscima, te vrijednost raznih nagrada koje posjetitelji mogu osvojiti. Ako smanjite vrijednost nagrade, a povećate cijene ulaznica, nemojte očekivati velik broj ljudi u vašem parku.

Povremeno ćete dobiti poruku od svoga savjetnika u parku o tome što bi bilo dobro u određenom trenutku poboljšati unutar parka. Svoje nezadovoljstvo posjetitelji će reći vašem savjetniku. Dobro je na njegove savjete reagirati što prije da biste popravili stanje u parku.



Igra je u prvoj verziji napravljena za PC kompjutore, a ubrzo nakon toga pojavila se i Amigina verzija. Čak i na brzim PC-ima igra je radila dosta sporo, pa je bilo za očekivati da će verzija za Amigu biti još sporija. No, Bullfrog je napravio odličan posao sa konverzijom PC igre. Igra se pojavila za Amigu 500/600, te posebna verzija za vlasnike Amige 1200. Za obje verzije omogućena je instalacija na tvrdi disk.

Theme Park je igra koja će vas dugo zadržati uz ekran jednom kada je započnete igrati. Prije ili kasnije steći ćete ekonomski osjećaj koji vam omogućava uspješno vođenje svog zabavnog parka. Iako zarađeni novci nisu stvarni, nakon nekoliko sati igranja imali smo osjećaj da jesu, te smo otišli u luna park i... ◆

Vedran Ručević

MASTER	Konačna ocjena
85% DOBRO	Razrađenost do najsitnijih detalja
LOŠE	Mala količina početno raspoloživog novca
Konačan dojam	Pružajući zabavu posjetiteljima i vi ćete se dobro zabavljati

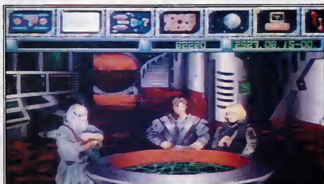
Svemirska istraživanja postaju iz dana u dan sve potrebnija, pa se pojavljuje i više igara na tu temu. Reunion donosi toliko zanimljivih stvari kao da dolazi izravno iz pera priznatih pisaca SF-a

Reunion

Vrsta	Strateška igra
Izdavač	Grandslam
Platforma	Amiga, PC
Minimalna platforma	Amiga 500/600
Preporučena platforma	Amiga 1200 HD

Pravac -Nova Zemlja





Sa svojim savjetnicima možete se dogovoriti o svemu, od pravaca novih istraživanja do visine novih poreza.

Radnja se zbiva u 26. stoljeću, kada je čovjek dostigao toliki stupanj razvoja da je mogao istraživati svemir na način kakav do sada nije bio korišten. Veliki istraživački brodovi bili su upućeni prema vanjskim granicama svemirskih prostranstava u potrazi za planetima sličnim Zemlji, da bi na njima stvorili nove kolonije. Nakon mnogo godina istraživačkog rada otkriven je zvjezdani sustav koji bi mogao odgovarati, te su započele pripreme za odlazak prethodnice. Ali, kako se veliki brod približavao, jedno neoznačeno asteroidno polje uništilo mu je generatore. Brod je uspio doći do sustava, ali je zbog nagle deceleracije - eksplodirao. Velik broj ljudi iz posade je poginuo, a oni koji su preživjeli, bili su suočeni sa gotovo nemogućim zadatkom. Stvoriti nešto ni iz čega, a još k tome i tako daleko od Zemlje.

No, vi se ne morate brinuti o gore navedenim stvarima jer sada je već 2927. godina i Nova Zemlja je dostignula skoro isti stupanj razvoja tehnologije kakav je imala Zemlja prije nego što ste otišli. U ulozi predsjednika Nove Zemlje imate mogućnost za ugodnu zabavu, ali, stanovnici postavljaju pitanja i traže odgovore odmah. Ljudi žele ići kući, žele se vratiti na Zemlju. Vaš je zadatak da nadete Zemlju, i to što prije.

Kako ćete to sve izvesti? Vrlo jednostavno. Unajmite nekoliko mozgova koji će zamisliti i izgraditi nove svemirske igračke, kao npr. nove svemirske brodove, laserska oružja, satelite i ostale sitnice koje će vam biti potrebne. Za svaki od ponudenih tipova ljudi koje trebate, imate mogućnost izbora od trojice ponuđenih. Svaki od njih prima plaću, pa tako ne možete odmah uzeti one najbolje, jer nemate dosta novaca na raspolaganju.

Tokom igre otkrit ćete nove planete za koloniziranje i vađenje ruda, prijateljske Aliene, neprijateljske Aliene, te velik broj tehničkih novotarija za igru. Neke stvari nećete moći odmah otkriti jer nemate razloga za to. Što



Kao i sve menedžerske simulacije i ova ima svoj dio statistike.

će vam npr. prokleti aparat za prevodenje kada svi znaju vaš jezik. Ali ima raznih vrsta Aliena. Koristit će vam prijevod jer ćete od njih dobiti mnoge futurističke, sofisticirane uređaje koji će vam u mnogome olakšati daljnji nastavak igranja.

Velik dio igre mislima ste odsutni od svog planeta i zaokupljeni stvarima oko daljnjih istraživanja, ali nemojte zanemariti svoje stanovnike. Bitna stvar je da održavate populaciju zadovoljnom jer će vam tada ljudi biti odani. Nemojte stavljati visoke takse, osim u slučaju kada ste u stvarnoj financijskoj krizi, jer to baš neće povećati broj vaših pristalica. Isto tako morate slušati njihove zahtjeve za dodatnim stvarima koje će im poboljšati život. Izgradite stadione, rekreacijske centre, te osigurajte, u prvom redu, dovoljno životnog prostora.

Reunion je igra koja će vam oduzeti prilično vremena da je odigrate (osim ako niste jedan od onih koji upali kompjutor, učita igru i ne staje dok ne vidi završnu scenu). Zašto, pitate se? Mi smo igrali igru skoro jedan i pol dan, i imajući u vidu koliko nam je još stvari ostalo za razvoj, bili smo otprilike negdje na tri četvrtine kompletnog tehnološkog razvoja. To je u svakom slučaju dobra vijest. Kako uvijek ima i loših vijesti (tako kažu), pa da vam kažemo i njih. U verziji za Amigu, igranje preko disketa, od vas će zahtijevati da imate strpljenje svetaca. Nakon nekoliko minuta igranja svaki vaš potez baca vas u zemlju diskova. Ali, za prave igrače i ljubitelje ovakvih igara to sigurno neće biti prepreka. Doljnjoj ocjeni vlasnici tvrdih diskova mogu pridodati koji postotak jer se u svakom slučaju povećava impresija koju igra ostavlja. Isto tako ima malo i dosadnih ponavljanja. Stalno iskopavanje ruda s okolnih planeta postaje nakon nekog vremena monotono. To je proces koji ćete obavljati stalno, jer morate imati sav materijal za izradu rzličitih stvari.

U svakom slučaju Reunion nudi jako puno. To je "...san za jedne, a noćna mora za druge." Možda malo kompliciran na startu, ali ◆

MASTER — Konačna ocjena

76%	DOBRO	Mnogo raznih stvari za otkrivanje
	LOŠE	Puno promjena disketa tokom igre na Amigi
Konačan dojam		Strategija koja je pokupila najbolje stvari iz igara tog žanra

Pokolj u travi





Battle Bugs

Vrsta	Strateška igra
Izdavač	Sierra On Line
Platforma	PC
Minimalna platforma	386, barem 2MB RAM
Preporučena platforma	486 DX

Biti generalom bitke san je svih klinaca (a i starijih). Evo kako je moguće nešto krvavo pretvoriti u zanimljivu, nevinu i duhovitu zabavu

Postoji jedna vrsta igrača koja se snažno izdvaja od ostalih, igrača vulgaris: to su SIERRA fanatici. Oni imaju svoje KING Questove, svoje Space Questove, Police Questove, svoje Larrye... ukratko, oni gutaju sve što iz ove, priznajmo vrlo kvalitetne izdavačke kuće, izađe. Da li se Al Lowe umorio od silnih Questova ili Larryevih bezuspješnih pokušaja da si nađe ženu života, nije nam poznato, ali ostaje činjenica da je SIERRA ON LINE izbacila nešto sasvim novo. I ponovno napravila pogodak! Riječ je o simpatično izvedenoj strategiji, toliko duhovito i zanimljivo napravljenoj, da niti najveći protivnik tog tipa igara neće s gađenjem okrenuti glavu. Riječ je o sukobu dviju vojski insekata, crvenih i zelenih (svaka sličnost s nekim trenutnim situacijama je slučajna). Igrač je stavljen u ulogu bube novopridošle s vojne akademije, i ovisno o tome koliko će uspješno obavljati postavljene zadatke, toliko dobro će i napredovati. Nakon svakih nekoliko pobjeda nad neprijateljem bit će pozvan kod kraljice, i ona će mu dati orden. Kad se nakupi dovoljno ordenja, igrač će završiti igru kao general, jer od silne težine željeza na svojim prsima neće moći biti učinkovit u boju.

Glede tehničke strane, same pohvale: igra ne treba mnogo memorije, a nudi 640 x 480 u 256 boja, a sa VESA driverom čak i 800 x 600 u 256 boja! To je pogled!! Istina, situacija na bojištu je malo presitna, ali je kvalitet slike izvanredan (sve slike u Masteru su na rezoluciji 640 x 480). Oni koji nemaju nikakvu zvučnu karticu neće ostati zakinuti, jer sve što se čuje na zvučnoj kartici, čut će se i na PC speakeru, i to izuzetno kvalitetno! Igra se isključivo mišem. Ekran je tijekom bitke podijeljen na dva dijela - gornji dio je mjesto gdje se sama bitka odvija, a donji ima nekoliko namjena: krajnje lijevo je "HTV" sa čak pet kanala. Ovisno o tome koji kanal birate, na TV ekranu ćete vidjeti mapu cijelog bojišta, podatke o trenutno izabranoj bubi, opcije za snimanje, učitavanje, ponovni start bitke ili izlaz, te "izbor iz programa". Pored "HTV-a" se nalazi ručni sat koji pokazuje koliko je još vremena preostalo za bitku. Na njemu se nalazi i dugme kojim se starta bitka, i koje služi za pauziranje u toku bitke, a da bi igrač mogao bez žurbe dati nova naređenja svojim bubama. Krajnje desno nalaze se podaci o trenutno izabranoj bubi, njeno zdravlje i broj bodova napada i obrane, i statistika o igračevoj i neprijateljskoj vojsci. Igru je moguće igrati i udvoje.





Po završetku svake misije slijedi brifing i eventualna odlikovanja najzaslužnijim ratnicima

Zapovijedanje svojim vojnicima je do krajnosti pojednostavljeno: igrač klikne na bubu kojom želi zapovijedati, i pojavi mu se mali izbornik u kojem može izabrati sljedeće: kliknuti na mjesto na kojem želi da se buba pojavi, pri čemu će računalo samo izračunati potreban put; ili pak mišem crtati put kojim se buba treba kretati. Zatim, moguće je zapovijediti bubi da napadne neku drugu, protivničku bubu; također možemo bubi narediti da ne stupi u borbu, i na kraju, onim bubama koje mogu bacati bombe - zapovijedamo kamo će baciti bombu i koju će bubu njome gađati.

Gotovo sve leteće bube mogu nositi i bombe, a neke od njih mogu nositi i druge bube, pa ih tako npr. prenijeti preko neke prepreke koja je za njih nepremostiva, ili tim trikom prebaciti dio snaga protivniku iza leđa. Leteće bube su vrlo korisne, ali nisu posebno jaki borci. Hodajućih buba ima daleko više, ali samo dvije vrste mogu bacati bombe. Ima ih u vrlo širokom rasponu snaga i brzine kretanja. Neke od njih su otporne na bombe, neke pak nisu... neke, poput paukova, mogu napadati više buba odjednom. Ima ih imunih na insekticide. Svaka buba se tuče na poseban način (mravi se šamaraju,



skakavci se ritaju, buhe grizu...), i svaka buba ugiba na poseban način, a sve skupa je vrlo duhovito i kvalitetno animirano.

Jedina preporuka glasi: jedino pauci mogu napradati više buba odjednom. Dakle, ako imate pred sobom protivničku bogomoljku koja je opasan borac, suprotstavite joj neku malu bubu koja ima dovoljno bodova obrane i koja može dugo izdržati. Kad se bogomoljka počne tući s njom, preostalim svojim bubama napadnite bogomoljku, koja će tući vašu prvu bubu, ali će joj vaše ostale brzo doći glave, bez gubljenja svoje energije. Postoji i jedna posebna vrsta buba, to su bube zapovjednici. Svaka igračeva buba, koja je u dosegu uticaja bube zapovjednika, imat će dodatne bodove napada i obrane. Ukoliko posjedujete bubu zapovjednika, držite je tako da u njenom dosegu uticaja bude što više vaših buba, i dobro ju zaštitite od napada protivnika. Obrnuto, ukoliko protivnik ima takvu bubu, gledajte da je se što prije riješite, jer će to najčešće odlučiti ishod bitke. Ovo je igra koju slobodno možete dati svom klincu, bez bojazni da će uticati na njega kao DOOM. TO je jedna fina, kvalitetna, duhovita i zanimljiva igrica uz koju se može ugodno provesti vrijeme, bilo sam ili društvu prijatelja. ◆

Radoslav Dejanović



MASTER	Konačna ocjena
75% DOBRO	Izvrsna grafika i zvuk na PC zvučniku
LOŠE	Nakon tridesetak misija teži k dosadi
Konačan dojam	Simpatična igrica za opuštanje

Korak dalje

Slijedeći novi standard svojih igara, Sierra je i ovu igru izgradila na način da su dosadne one igre čije nivoe treba preći bes-krajan broj puta, prije nego se krene dalje. U Battle Bugsu vašu nauspjelu bitku ponovit ćete par puta, a zatim će vam računalo ponuditi da preskočite taj nivo i na njega se vratite kad budete bolje sreće.

Battle Bugs je igra vrlo nalik nekada izuzetno popularnom The Incredible Machine, ili Push Over. Pored taktičkih i strateških problema, karakterističnih za ratne i strateške igre, postoji i mnoštvo malih zagonetki ili "glavolomki" kojih je težina progresiva kako se ide dalje kroz igru. Iako ne spada u čisti žanr ratnih i strateških igara, ova igra bi trebala biti obvezno u kolekciji svakoga igrača koji je ljubitelj ovog tipa igara.

Cannon Fodder



Vrsta	Pucačko-taktička igra
Izdavač	Sensible Software
Platforma	Amiga, PC
Minimalna platforma	A500 1MB
Preporučena platforma	A1200

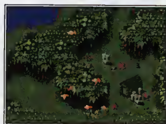
Dobili ste čin, zapovjed, oružje, vojnike, svi su svrstani u vod i misija može započeti!

Postoje igre koje su zanimljive od početka do kraja i, jednostavno, igrajući ih vrijeme prolazi, a da toga nismo svjesni. Tek kad pogledamo na sat, ne vjerujemo da je "već toliko". Jedna od takvih je i Cannon Fodder ili u slobodnom prijevodu "Topovsko meso". Prva pogreška je ujedno i zadnja, ali ne očajavajte jer novo topovsko meso, tj. novaci ili bolje rečeno "gušteri" neprekidno stižu i poginuli dobivaju - karanfil, a oni rijetki preživjeli - unapređenje. Naravno, što imate veći čin, to dobivate bolji nadgrobni spomenik, a ako ste običan vojnik - običan križ. Na brdu se gomilaju nadgrobni spomenici i križevi, a u podnožju brda "gušteri" i dalje stižu.

Cilj igre je završiti svaku misiju kojih ima poveći broj, a da se to ne čini tako lagano, u svakoj misiji može biti jedna ili više faza. Prije svake misije dolazi odreden broj regruta i njihov se broj poslije svake završene povećava te nakon toga prelazi se na sljedeću, objašnjava zadatak prve faze i rat počinje.

Komande za upravljanje su jednostavne, tj. vojnicima se upravlja mišem, s time, da lijeva tipka služi za kretanje, a desna za pucanje, odnosno, pojavi se nišan i - "udari po neprijatelju!". Postoje i bombe i rakete, a za njihovo se korištenje najprije pritisne desni gumb pa zatim lijevi. Misije se mogu odvijati u džungli, pustinji ili u zimskim uvjetima, a vojnici mogu voziti razna vozila, plivati u rijekama, jezerima i morima. Municije ima u izobilju za osobno oružje, dok se bombe i rakete mogu pokupiti za vrijeme trajanja misije u ograničenom broju.

Misije se mogu sastojati u uništavanju neprijateljskog ljudstva, zgrada, vozila, bunkera ili tenkova, a vojnici se kreću u skupini od tri ili više boraca i moguće ih je podijeliti u više grupa, što je dobra taktika s obzirom na to da se time smanjuje broj poginulih. Postoje i



Pucačko-taktička igra za sve željne bezbolnog ratovanja



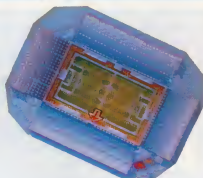
zamke i sakrivene mine. Za vrijeme igranja igre u lijevom donjem kutu nalazi se globus. Pritiskom strelice na njega dobiva se karta cijelog područja s označenom pozicijom, a u lijevom gornjem kutu nalazi se broj ručnih bombi, raketa i brojčano stanje ljudstva. Zvučni efekti su odlični, pogotovo sasvim digitalizirana pjesma "War, never been so much fun".

Zaključujemo da je Cannon Fodder igra koja će zaljubljenike pucačko-taktičkih igara oduševiti i nakon puno provedenih sati uz nju, sigurno "prisiliti" da krenu još jednom ispočetka. Igra se isporučuje na tri diskete, može se instalirati na tvrdi disk, a scrolliranje terena za vrijeme igre je odlično. ◆

Krešimir Ožanić

MASTER	Konačna ocjena
83% DOBRO	Brzina, vrlo dobra pokretljivost vojnika
LOŠE	Igra je opasna po zdravlje vašeg miša
Konačan dojam	U prvi tren igra izgleda "bez veze", a poslije...

Hat-trick





Nogometni menadžeri u zadnje vrijeme postaju dosta česta tema programerima kompjutorskih igara. Neki u tome imaju poprilično uspjeha. Tako Gremlin Graphics ulazi u treću godinu razvoja programa iz serije Premier Manager, te u najnovijoj epizodi donosi mnogo novosti koje će razveseliti igrače. Iako bi se po velikoj slici moglo pomisliti da se radi o sportskoj simulaciji, ovo je ipak menedžerska igra



Premier Manager 3

Igra započinje mnoštvom zadivljujućih novih opcija i mogućnosti, a zadržan je do sada već naveliko priznat i poznat sustav kontrole i kretanja kroz izbornike. Složena menadžerska simulacija, koja u sebi sadrži sve financijske i strateške probleme stvaranja i vođenja jednog nogometnog kluba. Izaberite tim, trenirajte ga, naučite teoriju, te osvojite i nešto trofeja. Naravno, nikada nije tako lako. Za uspjeh ćete se morati dobrano pomučiti. Mnogo različitih stvari utječe na tok utakmice tako da se za svaku pojedinu "tekmu" treba dobro pripremiti.

Kada ste izabrali svoj tim, morate pribaviti glavnog trenera koji će se brinuti o treninzima momčadi, te uvježbavati razne taktičke inačice. Tu nemojte štedjeti na novcu, jer dobar trener jamči uspjeh. Velika novost je mogućnost zapošljavanja menadžera asistenta, koji će vam pomagati u određivanju treninga, angažiranju i otpuštanju igrača i trenera, nalaženju novih sponzora i, općenito, bit će vaša desna ruka kod vođenja momčadi.

Novi editor taktika omogućava velik izbor različitih formacija na terenu. Teren je podijeljen na 15 kvadratića. Tu određujete položaj svih igrača tokom utakmice za svaki od pojedinih dijelova terena, pri izvođenju kornera, slobodnih udaraca i slično. To je velika novost jer omogućava vrlo detaljno markiranje terena i protivničkih igrača ako to na nekoj od utakmica zatreba.

Vrsta:	Nogometni menadžer
Izdavač:	Gremlin Interactive Ltd
Platforma:	Amiga 500/600/1200
Minimalna platforma:	Amiga 500
Preporučena platforma:	Amiga 1200 HD

Kod ovakvih igara nikada nema dovoljno novaca da se pokupuju dobri igrači, te odmah sastavi pobjednički tim. To je u redu, jer bi u protivnom imali u posljednjoj ligi klub koji ne bi mogao izgubiti, a time bi igra izgubila na kvaliteti. Zato svoj tim morate postepeno nadopunjavati kvalitetnijim igračima. Novce možete zaraditi na način da rasprodate reklamni prostor na stadionu ili da "užicate" nešto "love" od direktora kluba za planirana pojačanja. Velik broj statističkih pokazatelja pruža vam osjećaj kao da ste u tom trenutku sa igračima, jer vidite sve njihove kvalitete, ali i mane, pa tako za svakog pojedinog od njih možete odrediti vrstu treninga koja mu je potrebna. Određujući pravilan trening za svakog igrača postići ćete podizanje kakvoće igrača u pojedinom segmentu, a tako automatski i bolju novčanu vrijednost. Oslanjajte se puno i na mlade igračke snage, jer nećete uvijek imati novaca da dovedete neku zvijezdu, a iz svoje nogometne škole možete dobiti ponekad vrlo kvalitetnog igrača.

Teren, a i opće uređenje stadiona na početku nisu toliko važni, ali ukoliko želite postići nešto u višim ligama, treba uložiti dosta novca u izgled stadiona, kvalitetu travnjaka, semafor, i okolne prilaze. Time ćete, također, povećati broj gledatelja na utakmici, jer će dolaziti u većem broju ako im omogućite udobnijih 90 minuta utakmice, a također i mogućnost osvježenja u pauzi. Tijek same utakmice je također napravljen na potpuno nov način. Pred sobom imate prikaz cijelog terena, a na njemu se pomiču igrači u svojim formacijama dodavajući loptu. Animacija nije glatka, ali to programeri, vjerojatno, nisu niti željeli postići. Ako dođe do kakve šanse, gola ili prekršaja, pojavljuje se mali kvadratić sa pojedinim scenama. Igru prati i navijanje sa tribina, a povremeno se čuje i pojedini digitalizirani komentar nekog lokalnog spikera. ◆

Vedran Ručević



Prije početka utakmice dobiva se detaljna statistika svih klubova.



MASTER	Konačna ocjena
79% DOBRO	Dobro editiranje taktika, kompletna statistika o igraču
LOŠE	Nepregledan teren tokom igre
Konačan dojam	Jako igrivo, posebno u modu za dva igrača



Udri jače manijače



Vrsta:	Borilačka igra
Izdavač:	Apogee Software
Platforma:	PC
Minimalna platforma:	386/40, 4MB
Preporučena platforma:	486DX2/66

One Must Fall

Nevjerojatno je koliko današnje igre traže memorije, diska, procesora... Zasigurno se sjećate krasne i simpatične igrice - Double Dragon, koja je kompletna stala na dvije 360K diskete, mogla su je igrati dva igrača istovremeno. Evo, ispod čekića izišla APOGEE-ova igrica One Must Fall, nudi daleko manje zabave, a za daleko više resursa... No, da se ovaj tekst ne bi pretvorio u kukanje za starim dobrim vremenima Spectruma, pogledajmo što nam novoga nudi APOGEE Software:

One Must Fall je mješavina RoboTecha i Street Fightera. Upravo tako - niti više, niti manje.

Postoje tri opcije igre: jedan igrač protiv računala, dva igrača jedan protiv drugoga, i turnir. Bilo koji da izaberete doći ćete na ekran na kojem vam je ponuđeno desetak različitih "pilota" - ljudi koji će upravljati robotom. Izdržljivost, brzina i snaga ne ovise o tipu robota nego o pilotu kojeg izaberete. Pošto ste izabrali pilota, možete birati između desetak različitih vrsta robota. Svaki od njih ima, baš kao u Street Fighteru, svoj način borbe i svoje tajne udarce. Prije bitke važno je izabrati dobrog pilota, i zatim njemu prilagoditi izbor robota.

U turniru možete kreirati svog pilota i svog robota, kojeg kasnije možete nadogradivati.

Roboti se tuku u arenama. Borba je zanimljivo izvedena, ali su potezi nekako spori (486SLC2/66) i tromi. Razlog tome je što su svi likovi veliki, sjenčani i animirani.

Pravi je užitak gledati kako protivničkom robotu otpadaju vijci! U opcijama programa moguće je isključiti sjene i animacije, čime igra dosta gubi na draži, ali dobiva na brzini. Arene su raznorazne i svaka ima svoje opasnosti.. jednoj je ograda naelektrizirana, drugoj iz pozadine izlaze šiljci, u trećoj avioni svako malo mitraljiraju... Što ponekad zna biti fatalno. Nakon svake borbe pojavljuje se TV komentator koji komentira borbu i prikaže najrazornije udarce, ili samo pobjednički udarac. Igra traje sve dok igrač ne izgubi od nekog protivnika, ali tada može birati želi li nastaviti s borbom, ponovno od tog protivnika. Ukoliko želi, moći će nastaviti gdje je stao, ali će izgubiti sve bodove.



CNN je javio - Electra nije imala milosti ni za koga, nakon čega je prikazan presudan udarac

Osjećate li potrebu da nekom razbijete nos? Monitor možda? Ide li vam računalo na živce? Ruše li vam se Windowsi? Nemojte gubiti živce i činiti materijalnu štetu, startajte One Must Fall



Psiho-fizičko upoznavanje protivnika

Igra je jako zahtjevna, treba joj barem 386 (486 preporučamo), minimalno 4 MB memorije, trinaestak megabajta diska (!!!!), i koristi DOS4GW ekstender - dakle ne voli ni EMM386 ni QEMM. Što još reći, osim da ima krasnu grafiku, vrlo dobar ugođaj, i da zauzima ipak malo previše prostora na disku. Sve ostalo ste već vidjeli u x igara toga tipa. ◆

Radoslav Dejanović



MASTER Konačna ocjena

78%

DOBRO	Dobra grafika i animacije, ogroman broj udaraca
LOŠE	Zahtijeva previše diska i jak procesor

Konačan dojam "Fighteri" će je obožavati

Cyberpu

Vrsta	Arkadna igra
Izdavač	Bethesda Software
Platforma	PC
Minimalna platforma	386 2MB RAM
Preporučena platforma	486SX 4MB RAM

Delta V

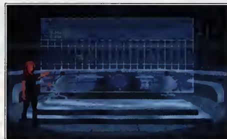


Tako vam je to kad ste popularna i citirana osoba kao što je to slučaj s Williamom Gibsonom. Prije ili kasnije netko pomisli: Hajdemo čak korak dalje, i unaprijedimo osnovnu ideju . Ono što se na kraju dobije, slično je čaju iz automata za kojega u Autostoperskom vodiču kroz galaksiju Arthur Dent kaže: "Ne sasvim, ali gotovo posve različito od čaja"

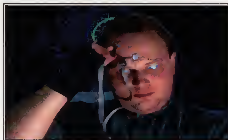
Tvrdnju da se uputstva igara pišu dok su ove još u glavama potencijalnih programera ili kad su već gotove, a nalikuju gomili drugih igara, energično potvrduje i Delta V (da li se izgovara "delta ve" ili "delta pet", nismo uspjeli shvatiti). Po uvodnoj sekvneci moglo bi se zaključiti da igra pripada ili žanru, u zadnje vrijeme popularnih, cyber avantura ili da barem predstavlja uvod u nekakvu igru malo dubljeg zapleta, nego što ga možemo pronaći u PacManu. Kada malo kasnije započne prava akcija, svi ljubitelji X-Winga, Tie Fightera i srodnih igara, ponadat će se da su našli nešto što su tražili čitav život. Igra se, naime, odvija u usjecima nalik onima u čuvenoj Zvijezdi smrti iz Lucasove trilogije Rat zvijezda, što na novopridošlog igrača ostavlja utisak da je napokon našao igru u kojoj se odmah prelazi na ono glavno, bez pretjeranih glupiranja u svemiru. Ipak, nakon prve vožnje postaje jasno da nije sve onako kako izgleda.

Prema intrigantno sročenom uvodu, u budućnosti je čitava svjetska vlast podijeljena medu visoko kompjutoriziranim korporacijama. Svaka od korporacija u svojim računalnim sustavima posjeduje informacije vitalne za njezino funkcioniranje, planove novih projekata i druge osjetljive podtake za koje je bolje da ih znade što manje ljudi. Ipak, korporacije, pohlepne kakve već jesu, čuvaju svoje tajne što bolje znaju i umiju, ali istovremeno pokušavaju prodrijeti u kompjutorske sustave drugih korporacija, preko globalne inromatičke mreže koja povezuje čitav svijet. Takve poslove naravno, ne obavljaju direktori korporacija, već posebni plaćenici, net runneri, koji preko implantata u mozgu ostvaruju direktnu vezu s računalom (tipkovnice i miševi su ionako nezgodni za rukovanje) i preko njega ulaze u virtualni svijet mreže, provaljuju u druge informacijske sustave te kradu tražene podatke.

Čitava mreža predstavljena je kao virtualni svijet isprepletenih koridora (to su zapravo, ranije spomenute jurnjave usjecima pokradenim iz Zvijezde smrti), a kroz te koridore igrač vodi svoj snažni brod opremljen odgovarajućim virtualnim oružjem kojim se bori protiv (trebamo li reći - virtualnih) neprijatelja



Nakon kratke vožnje Netom, simpatična suradnica analizira ukupan učinak



"Čavel v glavi svi imaju koji su Zagorci..."

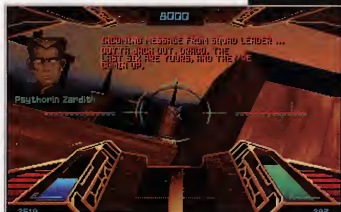
koji su, zapravo, programi za čuvanje informacija u kompjutorskom sustavu. Ukratko, sve što ubijete i potamanite u svojoj jurnjavi, nije zapravo, radi se samo o tamanjenju zaštitinih programa. Isto tako, kad igrač biva smaknut od obrambenog sustava, ni to nije ustvari, već samo biva iskopčan iz kompjutorskog sustava. U praksi to znači da se pojedine razine ponavljaju sve dok ne bivaju završene. Po završetku, ovisno o postignutom rezultatu, dobiva se odgovarajuća novčana nagrada koja se kasnije može koristiti za opremanje broda jačim laserima, štitovima i sličnim tričarijama.

Vidjevši kako igra izgleda i pročitavši zaplet, većina igrača bit će iznervirana ova-

nk

kvom nategnutom vezom između same igre i uvoda (priča o nekakvim skrovitim svjetovima, virtualnim ratnim brodovima i isto takvim). Da su se u Bethesda Softwareu samo sjetili reći: "Ova igra je superbrza 3D vratolomna pucačina" bilo bi daleko prihvatljivije. Ovako, oni odgojeni na cyberpunk literaturi, stalno očekuju "još nešto", nekakav dublji zaplet, zavjere strojeva protiv ljudi, sukobe genetski promijenjenih uličnih bandi i ostale zaplete tipične za žanr cyberpunka. Pošteno bi, stoga, bilo reći odmah u uvodu da toga ovdje nema.Ipak, treba reći da je ovo, vjerojatno, najbrža 3D pucačka igra ikada napravljena za bilo koje računalo, a grafika u njoj više je nego pristojna. Zvučni efekti su prisutni samo na strojevima opremljenim nekom od zvučnih kartica, a kvaliteta je u skladu s ostatkom igre. Općenito se može reći da je tehnički igra izvedena besprijekorno, i programerima za rad - čista petica. Ipak, zahvaljujući dosadnim i repetitivnim, ne naročito preteškim misijama, onaj tko je pisao scenarij, zaslužuje - minus jedan. Toliki nedostatak duha dugo nismo vidjeli u nekoj igri. Delta V bi svoje poklonike mogla imati među ljubiteljima igara kao što je Xenon i Uridium, ali će, vjerojatno, čak i njima biti previše monotona. ◆

Drago Galić



3D grafika je jedna od najbržih do sada, a zvučni i silkovni efekti su također vrlo dorađeni

MASTER		Konačna ocjena
60%	DOBRO	Izuzetna grafika i glazba, brzo izvođenje i nijedan (otkriveni) bug
	LOŠE	Scenarij je toliko glup da je i Santa Barbara napram njemu literarno remek djelo
Konačan dojam		Arkadna igra bez imalo dugotrajne privlačnosti, vjerojatno ćete je izbrisati s diska nakon dva tjedna.

Kontrapunkt

Cyberpunk je danas dobra furka, no s velikom dozom pomodnosti. Samim tim cyberpunk je i tržišno potencijalno dobar poslovni potez za proizvođače kompjuterskih igara, ali... Uvijek postoji neki "ali", a u ovom slučaju je to zamka iznevjerenog iščekivanja, odnosno, prevelikih zahtjeva potencijalnih igrača. Stvoriti scenario igre po uzoru na Rat zvijezda (mislim samo na dio u kojem se naganjaju svemirskim letjelicama) nije dovoljno ukoliko ste gledali (vjerujem da jeste) Čovjeka kosilicu - gdje je prikazana slična igra ali u virtual reality izvedbi. Takvom ugodaju sam se ponadao i pri prvom pokretanju Delte V, u trenutku (nakon otužnih letećih 3D brojeva) pojavljivanje digitaliziranog lika, poprilično nalik Dreletu, koji sam sebi utiče neku žicu u rupu na čelu. Nakon toga protrese ga struja, poput Frankensteina, i igra počinje. Sve ostalo je otužnije izvedeno s minimalnim mogućnostima da sami utječete na brzinu, odabir terena, način igranja i slično. Šteta truda. Ovako će se Delta V svrstati u kategoriju igara koje pamtimo samo po jednom detalju, a na njenu žalost i taj jedan jedini pažnje vrijedan detalj - nije čak niti iz igre! Stoga bi ukupna ocjena mogla biti i osjetno ispod ovih bijednih 60%!

M. Rosandić

Micro Machines

Vrsta	Strategija
Izdavač	Grandslam
Platforma	Amiga, PC
Minimalna platforma	Amiga 500/600
Preporučena platforma	Amiga 1200 HD

Ima li što lude od jurcanja malim gliserima po kadi, između mjehurića, sapuna i patkica? Ili još bolje upravljati four whell drive autićima po stolu nakon doručka, a prepreke su ostaci maslaca, meda, keksa... U mikro svijetu to nije niti izdaleka sve - ako imate Micro Macines pred vama su velika iskušenja, od snalaženja u pješčaniku, preko savladavanja teških prepreka (čuvajte se ljepila!) na podu auto-mehaničarske radionice, pa do letenja helikopterima među sobnim biljem ili vožnje tenkova po šahovskoj ploči.

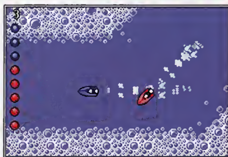


SUPER IGRA MASTER Prosinac '94



Uz dobru ideju i glatko izvedenu grafiku Micro Macines su redakciju Mastera oduševili mogućnošću igranja udvoje. Skliska podloga i maksimalni zahtjevi za koncentracijom igrača, primoravali su nas da se igramo samo potkraj dana jer je bilo nemoguće igrače obuzdati da ne cikte, urliču ili bar lupaju po stolu. Sistem pobjeđivanja pri igranju u paru je vrlo jednostavan - čim na ekranu jedno vozilo ostane samo dobiva bod prednosti, ili ga pak gubi. Dovoljno je četiri puta za redom imati prednost i tako pobijediti u tom krugu. Solo igra ima nekih drugih prednosti - vožnja protiv tri protivnika, uz mogućnost biranja likova i imena (zadani su unaprijed, nije ih moguće dodjeljivati proizvoljno). Da bi ostali "u igri" morate osvajati jedno od prva dva mjesta (u protivnom gubite "život", a imate ih ukupno tri) i tako se plasirate u slijedeći krug - ima ih ukupno 27. Za tri pobjede za redom dobiva se "bonus" vožnja koja omogućava stjecanje jednog "života". Englezi bi rekli: small is beautiful. (M. R.)





MASTER		Konačna ocjena
86%	DOBRO	Uzbudljivo i vrlo igrivo Jednostavne komande
	LOŠE	Ukoliko ne pobjeđujete, vraćate se na sam početak.
Konačan dojam		Izvrsna igra za dvoje i dobra osnova za novu verziju





RETRIBUTION

KEV WALKER

MASTER

INFE

Odiseja se nast

Prije gotovo dvije godine pojavila se igra velikog imena, a radnje i igrivosti koje stanu u kutiju šibica. Radi se, naravno, o nimalo epskom Epicu, koji je, iako programerski promašaj, barem pedagoški djelovao na DID-ove programere koji su prvi dojam popravili odličnim TFX-om. Tehnički slijedeći njegove stope, a sadržajno nastavljajući se na Epic, Inferno uspijeva ugušiti šarm TFX-a Epicovom repetitivnošću

U Epicu smo pratili (u prvom licu, naravno) avanture svemirskog kauboja opremljenog malim, ali moćnim svemriskim brodom u njegovoj brobi protiv zločestih vanzemaljaca Imperije Rexxon, koji su sve u šesnaest nastojali potamaniti sve ljude u opravdanoj potrazi za njihovim *lebensraumom*. U Velikoj Selidbi Ljudi, prva runda je završila tako što su Rexxonci izvukli deblji kraj, a naši su se uspjeli skrasiti na nekih deset -petnaest - dvadesetak planetica i pripadajućih im zvjezdanih sustava ostavljajući Rexxoncima (koji su tu bili prvi, ali koga to briga) sasvim pristojnih dvije planeta i pola mjeseca da se po njima šire koliko ih volja.

Ali, ne lezi vraže, Rexonci nezahvalni kakvi već jesu, u drugom dijelu, tj. Infernu, odluče vratiti im "privremeno okupirana područja". Stara "kuka" iz prvoga dijela, tj. igrač, regeneriran je pomoću posebog stroja, čime mu je promjenjena molekularna struktúra, što ga čini vrlo teško uništivim i sposobnim izdržati ogromna opterećenja nezamisliva za obične ljude. Stoga su posebno za njega (tj. vas) znanstvenici napravili i poseban svemirski brod - Inferno, koji u potpunosti iskorištava sve prednosti koje proizilaze iz činjenice da će ga "jahati" čovjek kojemu 20 G opterećenja predstavlja šalu malu.

Nakon filmskog uvoda potrebno je unijeti ime nadimak, a slično kao i TFX program dozvoljava izbor jedne od tri opcije:

Arcade dozvoljava kao što i ime kaže, odmah krenuti na pucačinu bez prevelike filozofije. Moguće je odigrati samo jednu misiju ne brinući se previše za to što će biti u budućnosti.

Director's Cut opcija omogućava ulazak u borbu protiv Rexxona u najtežim i posebno izabranim misijama, dakle u (fanfare, aplauz): Trenucima Povijesnih Odluka. Rješenje misija obično se sastoji u izvršavanju određenih jednostavnijih taktičkih zadataka koji vode brzom završenju sukoba ili rata.

Konačno, *Evolutionary* omogućava upuštanje u dugu strategijsku kampanju koja se sastoji od više od 70 misija.

U *Director's Cutu* i *Arcade* opcijama moguće je birati i na kojim planetama će se odvijati borba.

Kao i Wing Commander i Epic, misije su povezane animiranim sekvencama koje rekapituliraju obavljeno i najvaljuju zadatke u sljedećoj misiji. Dijalozima, koji su istini za volju, sastavljeni od digitaliziranih uzoraka, može se prigovoriti repetitivnost i neduhovita kratkoća, što ne oduševljava previše. Ipak, stvar je ukusa da li netko voli nadugo i naširoko "klafrati" ili samo "na brzaka" zaključiti što je urađeno i krenuti dalje.

Svaka misija je izuzetno detaljno određena morem podataka koji se dobijaju tijekom leta i katkada traže akcije suprotne onima određenim na Novoj Zemlji (Terra Nova) gdje je baza iz koje kreću sve akcije. Na ovaj način dodana je određena doza "realističnosti" (ukoliko se o tome može govoriti u ovakvom tipu igara) i nesigurnosti, pošto "...stalna taktička promjena situacije..." zahtijeva prilagođavanje i mijenjanje planova u hodu.

Misije se mogu odvijati na dva načina: u svemiru i na površini planeta. Treća mogućnost je i odvijanje radnje u unutrašnjosti svemirskih brodova ljudi i Rexxonaca. Inferno je, naime, dovoljno sitan da može ući u unutrašnjost ovih ogromnih brodova i dosta se misija odvija unutar ogromnih hala i njihovih klaustrofobičnih hodnika.

Način manevriranja Inferna vrlo je sličan onome u avio-simulacijama, što je razumljivo s obzirom da je



Vjerovali ili ne, ali ova faca je na vašoj strani



Još jedan kadar izvrsno izvedenih 3D animacija. Ovaj nam se ne znamo zašto, posebno dopao

R N O

avlja





Prepoznajete li se? Junak Inferna u log in proceduri



Nalik X-Wingu, grafika je poligonalna, ali su planete bit-mapirane, kao u Wing Comanderu

SVJETOVI INFERNA

I dok će vas drugi ostaviti da lutate u mraku dubokog svemira, Masterovi stručnjaci za svemirsku kartografiju donose detaljan prikaz svih planeta u Infernovom svijetu. Opisane su glavne karakteristike planeta: atmosfera, geološke značajke, klima, nastanjesnot i sl.

MAGNOX

Atmosfera: Vrlo visoka temperatura s prisutnim česticama helija i kisika.

Geologija/morfologija: Pustinjska planeta sa velikim nakupinama lave kraj vulkanskih kratera. Nema prisutnih inteligentnih oblika života.

Klima: Velike razlike u temperaturi između dana i noći.

Instalacije: Manje vojene snage i amale rudarske i istraživačke postaje.

Obrana: U orbiti planmete nalazi se svemirska stanica sa obrembenim mehanizmima.

Svemirske stanice: Terminal za prijevoz robe i civilna stanica

Strateška vrijednost: Izuzetna, jer se svijet nalazi u samoj blizini Terra Nuove. Pored ovoga, orbita mu prolazi vrlo blizu glavnog sunca suprtono od orbite Terra Nuove, što ga (navodno) čini idealnim za lansiranje napada.

Mjeseci: Nema.

osnovni program Inferna (game-engine kako se još kaže) prenesen iz TFX-a. Pri upravljanju naročito će od kosriti biti *navcomputer* koji daje mapu trenutnog borbenog sektora sa svim pripadajućim objektima prijateljskim i inim i autopilot.

Navcomputer posjeduje tri moda uvećanja prikaza, od najopćenitijeg strateškoga do najmanjeg taktičkoga koji uv vidu 3D holograma prikazuje izabrano područje. Moguće je i odrediti točku na karti kamo želimo doći i zatim pustiti autopilota da nas tamo dovede, a ovaj radi u tri moda. Prvi omogućava manevriranje od i k svemirskim brodovima, drugi mod se koristi za automatsko određivanje ciljeva a treći se koristi za putovanje do izabrane točke.



Letenje na površini planete izuzetno podsjeća na TFX, što je, ujedno, i najveći kvalitet Infernoa, po mnogočemu nasljednika TFX-a, igre s kojom se DID proslavio među ljubiteljima simulacija

Sam brod je prilično dobro opremljen oružjem: tri tipa lasera, oklop, fragmentacijska bomba i impresivnim navodenim projektilom čije ime (Megadeath) dovoljno govori o njegovoj naravi. Zalihe oružja su kao što je i red, ograničene pa za one s nestrpljivim prstom na okidaču vrijedi upozorenje da se suzdrže od ekstenzivnog pucanja, jer se municija brzo troši. A prema nebranjenim brodovima svemir je surov...

Opet zahvaljujući svojoj čudnovatoj molekularnoj strukturi, glavni junak je u stanju nekoliko puta nakon smrti reinkarnirati se, ali ne u nedogled. Kada se istroši i zadnja reinkarnacija, igra je gotova.

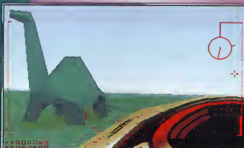
Grafika u samoj igri, za razliku od animiranih scena je izuzetno dobra (za one koji nemaju ništa protiv TFX-ovog grafičkog enginea): detaljna, vrlo koloristična i vrlo glatko animirana, kao što je i običaj kod DID-ovaca. Svaka planeta ima svoju karakterističnu geoklimatsku strukturu što bitno utječe i na izgled i na karakteristike misija koje se na njoj izvršavaju.

Također postoji i mnoštvo različitih objekata, vozila i građevina, od korporacijskih piramida nalik onima u Blade Runneru do različitih vojnih isntalacija i različitih metoda sjenčanja koje ovise o tipu planete i sunca koje je obasjava. Za sve zaljubljenike u fantastiku, Inferno je praznik a oči. također, daleko je kolorističniji od X-Winga



INFERNO

TERRANOVA



Atmosfera: Po sastavu posve slična Zemljinoj.

Geologija/morfologija: Planine, ravnice, oceani sa izuzetno bogatom vegetacijom i životinjskim svijetom. Iako nema inteligentnih oblika života, viši organizmi su vrlo brojni.

Klima:Slična Zemljinoj, sa polarnom, ekvatorijalnom i drugim zonama.

Instalacije: Kao i na Zemlji: rudarske baze, poljoprivredna dobra, vojne baze i slično.

Obrana: Orbitalna stanica i raketni sustav čini Terranovu izuzetno teškom za pokoriti.

Svemirske postaje: Četiri robna terminanala i pet civilnih postaja.

Strateška vrijednost: Izuzetna. Na ovoj planeti se nalazi četvrtina Federacije. Treba je braniti pod svaku cijenu.

Mjeseci: Terraluna.

TERRALUNA

Geologija/morfologija: Mjesečeva površina sa povremenim malim uzvisinama.

Instalacije: Vojne i znanstvene.

Strateška vrijednost: Važna, jer je Terraluna dio obrambenog sustava Terranove.

HYDRA-VERDI



Atmosfera: Planeta bogata vodom s atmosferom mješavinom kisika i dušika.

Geologija/morfologija: 95% planete sačinjava voda, a ostatak su vulkanski otoci. More je bogato životom.

Klima: Slična Zemljinoj.

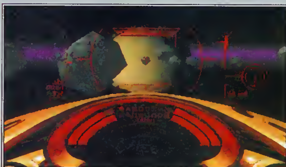
Instalacije: Ribarski brodovi, vojne instalcije i rudarske kolonije.

Obrana: Orbitalna stanica.

Svemirske postaje: Četiri robna terminala i tri civilne postaje.

Strateška vrijednost: Izuzetna zbog brojnih prirodnih resursa koje posjeduje.

Mjeseci: Nema.





Normalna inačica Infernu su X-Wing, TIE Fighter, Wing Commander Armada ili Frontier. Dok Wing serija pruža izuzetnu igrivost, frenetičnu pucnjavu i jurnjavu i odličan zaplet, dotle je i vjerojatnost veća da ćete vas dulje držati prikovanima za stolice nego je to slučaj s Infernom. Za one, pak, koji se igraju



umreženo, rješenje je jednostavno: Wing Commander Armada je za sada jedina igra ovoga tipa koja dozvoljava istovremeno igranje u mreži više sudionika, bilo u ulozi saveznika ili protivnika. Za one još zahtjevnije, alternativa je čekanje Wing Commandera 3, tri milijuna dolara teškog projekta iz Origina sa živim glumcima i do sada neviđeno raskošne produkcije.

PROTUS MAXIMA

Atmosfera: U stvaranju zahvaljujući procesu teraformiranja.

Geologija/morfologija: Prisutne planine i pustinje sa velikim otrovnim bazenima. Prisutni jednostavniji oblici života.

Klima: Velika električna pražnjenja su česta pojava zbog procesa tereformiranja koji je u tijeku.

Instalacije: Sve vojne instalcije.

Obrana: Orbitalna stanica i sustav raketa.

Svemirske postaje: Četiri robna terminala i četiri civilne postaje.

Strateška vrijednost: izuzetna, jer se na ovoj planeti nalaze gotovo sve ljudske vojne postrojbe i pripadajuće naoružanje.

Mjeseci: Romul i Rem.

ROMUL

Geologija: Kamenito tlo.

Instalacije: Vojne, znanstvene i kolonisti.

Strateška vrijednost: Prilična, jer se s njega lakše može napadati matična planeta.

REM

Geologija: Pustinje.

Instalacije: Vojne, znanstvene i kolonisti.

Strateška vrijednost: Prilična, jer se s njega lakše može napadati matična planeta.

i TIE Fightera, koji opet imaju prednost na neki način "preciznije" grafike.

S druge strane, prava je šteta da ovakva savršena grafika nije popraćena odgovarajućim stupnjem igrivosti.

Zbog velike brzine i agilnosti Inferna je teško ručno upravljati, što čini korištenje autopilota obaveznim i na taj način dosta oduzima od interaktivnosti igre. Dok on vozi igrač gleda, gleda, gleda ... i tako u nedogled. Svemirske borbe moguće je čak dobiti bez imalo diranja u kontrole, dok je uključen autopilot u modu dva, a tek nešto prave kontrole nad letjelicom pruža jurnjava i pucnjava unutar svemirskih brodova gdje se ne koriste autopiloti.

Ipak, zahvaljujući sličnosti scenografija, i to vrlo skoro postaje dosadno i repetitivno. Iako je Inferno nesumnjivo dobra igra, u ovom žanru TIE Fighter još je uvijek bez premca, a u svakom pogledu izuzev (eventualno) grafičkom prikazu gdje, prema našoj subjektivnoj procjeni Inferno ide nešto dalje.

Dok je TFX predstavljao izuzetnu igru sa jednostavnim konceptom koji uvelike podsjećao na legendarni Jetfighter 2, dotle je Inferno otišao stazama Epica i Wing Commandera koje je bolje zaboraviti. Ipak, za one sklone ovome tipu igara ovakve opomene ne vrijede: oni će Inferno ipak nabaviti i po svoj prilici - dobro se zabavljati. ◆

Drago Galić

SILICA VOSS

Atmosfera: Posve različita od Zemljine i sastavljena pretežno od otrovnih plinova.

Geologija/morfologija: Izuzetne zalihe silicija i rijetkih materijala. Ne postoje inteligentni oblici života.

Klima: Vlažna i hladna s plinskim konglomeracijama na velikim visinama.

Instalacije: Mnoge instalacije za preradu minerala

Obrana: Jedna orbitalna postaja u blizini planeta.

Svemirske stanice: Tri robna terminala i jedna civilna postaja

Strateška vrijednost: Veliki dio minerala za civilnu i vojnu uporabu vadi se upravo s ove planete. Na igraču je da odluči koliko će je braniti.

Mjeseci: Nema.

Vrsta	Svemirska simulacija
Izdavač	DID
Platforma	PC CD ROM
Minimalna platforma	386 DX
Preporučena platforma	486 SX 33

MASTER — Konačna ocjena

85%

DOBRO — Glatka, detaljna i vrla kolaristična grafika

LOŠE — Interaktivnast je očito strana riječ za tvorce ove igre

Konačan dojam — Ova igra je mogla biti hit za sva vremena da nije podbacila u aktivnosti i nedovoljnom iskorištenju CD ROM mogućnosti

QUAR

Ljubitelji simulacije vožnje uvijek su se osjećali pomalo zakinutima, jer sve što su mogli činiti bilo je voziti se po stazama, i prevrtati se na razne načine. Nedostajalo im je dinamike kakve imaju druge igre (a i malo krvi po ekranu). Sada su dobili sve!





Kao što znamo, personalizirane registarske pločice mnogo govore o vlasniku vozila

Doom na kota

Quaranten odlikuju dvije osobine: strahovita brzina i strahovita brutalnost.

Osjećaj brzine je fantastičan, iako vozilo ne pokazuje svoje prave značajke: inerciju, put kočenja, zanošenje... Cijela igra je radena tehnikom sličnom DOOM-u, ali je grafika malo lošije kvalitete. Ljudi su prilično kockasti, dok su teksture ulice i zgrada nešto bolje, ali sve skupa zbog brzine vozila djeluje lijepo. Za razliku od DOOM-a, i stare 386-ice na 40 MHz imat će brzu grafiku sa svim detaljima. Dapače, ponekad se čini da je na 486-icama igra čak i malo prebrza. Što se brutalnosti tiče, Quarantine ne samo da ne zaostaje za DOOM-om, nego je u nekim stvarima čak i brutalniji. U DOOM-u su ljudi ubijani na odstojanju, u Quarantineu ljude doslovce gazite. Posvuda su hrpe pregaženih ljudi, a često ćete kao bespomoćni svjedok gledati kako neko vozilo gazi pješaka i on se valja po cesti. Svakako ova igra nije za ljude koji bi mogli doći u opasnost da i sami isprobaju neke od tehnika vožnje u igri.

Cilj igre je pobjeći iz grada zaraženog opasnom bolešću. Postoji samo jedan izlaz za koji treba šifra, a koju vi na početku igre, naravno, ne znate. No, kako napredujete u igri i skupljate dodatke za automobil i oružje, tako vam se javljaju ljudi koji traže sve teže i teže zadatke. Nakon nekog vremena, kad steknete povjerenje nekih ljudi, dobivat ćete odredene zadatke, bilo da nešto odnesete nekamo, bilo da ubijete nekoga... postupno ćete dobiti i šifru za prelazak u drugu zonu. Kraj igre jest onda kad izvršite toliko zadataka da možete pobjeći iz grada, dakle - virtualno nikad.

Glavne tipke su naravno strelice smjera, zatim razmaknica iz koje pucate već ugrađenim mitraljezima, te F1, F2, F3 za poglede naprijed i u stranu. Tu je i tipka "Z", pomoću koje taksi "skače" i može preskočiti prepreke na putu, te tipka "E" - eject.

Dodatnim oružjima puca se pritiskom na tipku CTRL, a sa ALT mijenjaju se dodatna oružja, ukoliko ste ih kupili. "Q" i "W" biraju bolju ili lošiju grafiku, a TAB daje nitro gorivo (možete ih imati samo tri odjednom). Preporučujemo vam da uzmete Punisher koji je vrlo moćno oružje za borbu licem u lice, i

ZARADI PA PUCAJ, PALI I PILI



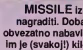
CANNON Ovaj simpatični top imenom Punisher, moguće je montirati na krov limuzine odakle je ovaj u stanju ispaliti do 640 projektila (svaki od 20 mm) u minuti. Jamačno razara svakoga pješaka i s jendim pogotkom, a najotpornija vozila neće izdržati više od nekoliko pogodaka.



FIRE! U ovom slučaju ovo nije oznaka samo za početak pucnjave, već doslovno i bacač vatre, Fire Belcher se stavlja na haubu i prži sve što se miče ili (neoprezno) stoji na poutu žutom taksiju. Ali ovo je tek početak, jer slijede druga oružja...



MISSILE Izdržali ste čitati sve dovdje? Bravo, takvu upornost treba nagraditi. Dobar savjet zlata vrijedi, pa vam za nagradu savjetujemo da obvezatno nabavite Reaper Rack, koji sadži 10 nevođenih raketa, a domet im je (svakoj!) kilometar i poi, daleko viš enego što dozvoljavaju vijugave gradske ulice.

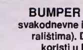




MINES Nagazne mine su namijenjene svakome tko ne ide prečesto u "rikverc". Zašto? Zato je Widdow Maker Rack (Stvaratelj Udovica) ispušta mine sa zadnje strane vozila i na taj način zagorčava život svakome tko vas prati. Kapacitet mu je 10 mina koje se mogu nadopuniti u svakom boljem servisu u gradu.



BUMPER Iliti po naški odbojnik, pomalo je ekstravagantija verzija svakodnevne inkarancije ovoga korisnoga dodatka (pogotov na parkiralištima). Dakle, Trasher, kako je umjetničko ime odbojnika koji se koristi u Kemo Cityju je zapravo mutacija motorne pile iz Dooma. Namjena mu je ista kao i tamo, s tim da je daleko probojniji i prolazi i kroz meso i metal. Izuzetan dodatka za sve prave sadističke manijake.





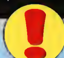
STANDARD Standardna oprema u Kemo Cityju sastoji se od mitraljeza, automatskih puški, pištolja, Uzija i ostale opreme. Koristi se ručno, tako da se jedna ruka elegantno drži na volanu, a drugom se kroz prozor rješavaju nesuglasice među sudionicima u prometu.

ANTINE



čima





Bez EMM-a bolje!

Quarantine koristi DOS/4GW ekstender, što znači da mu nisu potrebni memorijski menadžeri. No, vrlo je moguće da će se "poklati" sa svim programima instaliranim u memoriji. Preporučljivo je zato napraviti posebnu konfiguraciju za startanje igre, u kojoj neće biti suvišnih device drivera niti memorijskih menadžera.



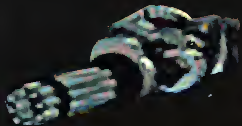
lanser raketa koje pogođenom vozilu čine razne zločeste stvari. Kad sakupite dovoljno novaca, moći ćete uživati u omiljenom oružju iz DOOM-a: na prednji kraj taksija možete staviti kružnu pilu koja čini zanimljive efekte na nedužnim pješacima, a automobile s kojima se sudarite - pretvara u rezance. Što se tehnike vožnje tiče, vrlo je jednostavna: vozite što je brže moguće, jer ako se predugo zadržite na jednom mjestu, može biti zla. Ljudi koji žele taksi imaju podignutu ruku, i ako imate zvučnu karticu, čut ćete jasno kako vas zovu. Na desnom dijelu komandne ploče je mali "radar", čije strelice pokazuju put prema odabranom cilju i koje se počnu okretati kad ste na pravom mjestu da pokupite putnika. Jednostavno se zaustavite, i putnik će ući i na karti vam pokazati mjesto kamo želi otići, za koje vrijeme želi stići, i koliko vam za to plaća. Poneki od njih će željeti udobnu vožnju, neki vam neće platiti pa makar i slučajno pregazite nekog na putu, netko će željeti baš to... de gustibus non disputandum est. Na gornjem dijelu ekrana nalazi se slika putnika u zadnjem dijelu taksija, zatim kompas, koji je vrlo koristan kad zaboravite u kojem smjeru idete, te jedan pravi radar, na kojem su crvenim i zelenim kvadratićima označena vozila i pješaci. Također, gore je i statusni ekran koji pokazuje koje je specijalno oružje trenutno izabrano, te količina streljiva za njega. Prilikom svakodnevnog rada nailazit ćete na raznorazne prepreke: počevši od običnih okruglih mina koje jako oštećuju vozilo, do zvjezdastih mina koje se kotrljaju ali nisu suviše opasne; pa do tzv. hodajućih mina koje se pojavljuju iz zraka, okruglih, crvenih, i dvonožnih. One nasumično šeću po cesti i doista ih je teško zaobići, ali ih je jednostavno preskočiti u punoj brzini. Ne nanose veliku štetu. Postoje i viseće bombe, i njih treba zaobići. Od lokalnih smetala tu su pro-





Noćni nocturno u Kemo Cityu, "u daljini muk, sve je tiši huk, željeznicu guta već daljina..."





Svijet Kemo Cityja





laznici koji na prvi pogled nezainteresirano stoje sa strane ili na cesti, ali kad im se približite, izvade oružje i počnu pucati po vama. Ne nanose veća oštećenja. Zatim, tu su ljudi koji se pojavljuju iznenada, iz šahtova, i zamislite pucaju. Isto tako ne nanose mnogo štete, a najčešće se pojavljuju desetak metara ispred vašeg vozila, tako da je njihova daljnja sudbina jasna. Treća smetala ili stoje na vrhovima zgrada, ili su na sredini ceste, i oni bacaju molotovljeve koktele na vas, koji mogu nanijeti dosta štete. Sve ljude moguće je gaziti, ali nastojte da potencijalne mušterije gazite što je moguće manje. Ponekad gradom prolete rakete, ali uglavnom vi niste njihov cilj.

Vozila. Postoji nekoliko vrsta vozila, a sva su dobro oklopljena i u početku igre relativno dobro raspoložena prema vama. Taksiji vam nikada nikakvo zlo neće učiniti, kao ni ostala vozila na četiri kotača (osim ako ih ne udarite ili pripucate po njima, i ako niste postali opasan protivnik). Oklopljeni motorkotači su opasni, jer svako malo iza sebe ostave zvjezdastu minu, ne mareći tko se iza njih nalazi. No, oni su i najlakši za uništavanje. Po putu se nalaze i zapaljene kante koje svojim vozilom možete šutnuti u protivnika, i pritom ga jako oštetiti, ako ne i uništiti. Prilikom sudara, što će vam se u početku igre jako često događati, nemojte gubiti živce. Često će vam se dogoditi da vas udari nekoliko vozila u više navrata i da potpuno izgubite osjećaj orijentacije. Prisjetite se da pri vrhu ekrana imate kompas i to će vam znatno pomoći. Osjećaj prilikom sudara je fantastičan, a gubitak orijentacije osiguran.

Kao što je očito iz gornjih slika, Quarantine je prepun nasilja, a to je i jedan od razloga zbog kojih je proglašen igrom mjeseca (šala, ima i drugih razloga).

Vani se mračilo. Na televiziji su se upravo odvijale posljednje scene jednog prastarog filma čiji je glavni junak, kojeg su zvali Snake, lošim engleskim govorio: "I'll be back"...

"Gotovo proročanski film!", pomislio je Drake Edgewater, "samo nisu pogodili zarazu". Ugasio je TV, obukao pojačanu odjeću, provjerio oružje i uputio se prema garažl. Drake je taksista u neobičnom mjestu u kojem je devedeset i pet od sto ljudi zaraženo ludilom, i prijevoz tih luđaka s kraja na kraj grada sve je što treba činiti, a da bi sakupio novaca za rijetku i skupu konzerviranu hranu, ili da bi popravljao oštećenja na vozilu, rupe od metaka i mina i udubljenja na prednjem dijelu vozila. Sjeo je u svoj mali žuti taksi, zaključao vrata, na trenutak uživao u mirisima noći, pa zatvorio prozore, startao motor i izašao u neizvjesnu noć... Iz spleta ulica izišao je na autoput i uputio se prema zapadu... Autoput je bio prilično čist, zanemarimo li mine koje su tu i tamo ležale po putu. Iznad autoputa obješene bile su ploče na kojima su se smjenjivale mrtvačke glave i riječi "Speed Kills". Potiho se nasmijao nepotrebnim oznakama jer su postavljene mnogo godina prije nego li je ovo postao grad opasan visokim zidovima i čuvan brojnim stražarima. Danas nitko više nije vozio prebrzo, jer je to najbolji način da naletite na nagaznu ili zvjezdastu minu i ostanete bez gume ili nekog dijela vozila. Bio je još gotovo dan, i većina stanovnika grada je još uvijek spavala. Drake je polako krstario autoputom, nikamo ne žureći, dok su pored njega jurili automobili nekih bandi koje su progonili automobili opet nekih drugih bandi. Oni bi brzo projurili pored malog žutog taksija, ne mareći za moguće mine na cesti, jer su progonitelji bili opasniji od tisuću mina... sve bi se to ponekad završilo bljeskom u daljini, i nakon par sekundi taksi bi projurio pored zapaljene olupine nekog od tih vozila... Početak noći uvijek bi bio miran, i često bi dobio želju da otvori prozor i uživa u strujanju zraka. Nikad to nije učinio. Svi koji nisu neprekidno imali podignuta zaštitna stakla već odavno bili su mrtvi. S desne strane vidjelo se nekakvo bljeskanje, vjerojatno od automatskog oružja. Nije se obazirao, već je nastavio prema sve bližem cilju. U jednom trenutku primijetio je mrlju na jednoj visećoj oznaci. Kad se približio, mrlja je odjednom skočila s oznake na cestu.

"Pa on je lu..."

Tupi zvuk udarca, čovjek koji se pretvara u mrlju na asfaltu, i ručno oružje koje u širokom luku leti zrakom. Taksi se malo zaljuljao ali je nastavio dalje.

"On je bio lud."





Došao je do kraja autoputa i skrenuo u gusti splet uličica. Vozio je vrlo lagano, pažljivo motreći prilike koje su se muvale po cesti... Aha, tu smo! Jedna od prilika je držala ruku u zraku i glasno zvala taksi... Drake pritisne kočnicu. Jedna debela žena, očito zaražena, željela je da ju za 700 dolara preveze u jedan dosta udaljen dio grada. Pristao je. Žena se ukrcala i oni su krenuli... Prvo se trebalo izvući iz spleta raskršća i doći do glavne ceste koja je vodila do cilja... Ubrzao je. Vozio je poprilično brzo nekoliko stotina metara, kad li je na jednom križanju uočio gužvu automobila i svjetlost od eksplozija. Nije se htio približavati, pa je neočekivano skrenuo u jednu ulicu. U zao čas, jer je baš tada jedan nedužni prolaznik prelazio ulicu... Vrisak i krvave mrlje po prednjem staklu. Odavno je izgubio grižnju savjesti zbog toga. U tom ludom gradu gaženje pješaka bila je svakodnevna pojava, i nije mu se jednom dogodilo da se zaustavi ispred nekog čovjeka koji je htio njegove usluge, a da iz suprotnog smjera naiđe neki manijak na motoru i pokupi putnika pred njegovim očima. Svako malo čuli su se više ili manje udaljeni krici ljudi koji nisu bili dovoljno oprezni... A i nije imao vremena za žaljenje... upao je u naselje poznato po neredima. S krovova su na njega bacali molotovljeve koktele, a isto su radili i luđaci koji su stajali na sredini ulice. Potonjih se vrlo lako rješavao. Taksi ima šiljke na prednjoj maski.

Sad je već bio samo kilometar od cilja, i kad se činilo da je posao obavljen, i to na vrijeme, iz jedne je ulice izletio automobil i počeo pucati po taksiju. Iskoristio je prvo križanje da se okrene, i vozeći unatrag, svojim je Punisherom, rotirajućim topom smještenim na vrhu taksija, žestoko raspalio po progonitelju. Nakon jedne duže salve automobil je eksplodirao, a vozač je ispao na cestu i ostao ležati. Za svaki slučaj još je jednom prešao taksijem preko njega. Nitko u gradu nije čistio donje dijelove svojih vozila, jer je toliku količinu zgrušane krvi i komada tkiva prava muka skinuti. Konačno, ušao je u posljednju ulicu, koja je bila i fizički kraj jedne zone grada. Tu je trebalo naročito oprezno voziti, jer su svuda bile položene mine i automatsko oružje koje je pucalo na sve što se kreće gradom... Sva sreća da taksi ima i uređaj kojim može "skakati" po zraku... Jedna preskočena mina, druga preskočena mina, jedno neuspjelo preskakanje - i žena je dovezena na odredište. No, na kraju svega, jedva sto dolara i mnoštvo prijekora za najneudobniju vožnju u životu. Maknuo se do prvog parkirališta, ugasio motor i pogledao na status taksija: 27%. Trebao mu je hitan popravak, a on je imao samo 200 dolara - za popravak, streljivo i hranu... požalio je što u gradu nigdje nema studentskih restorana.





Odrpanac na slici je glavni junak, tj. vi, a pogled na vozilo izvana daje dobru ideju o osnovnom tonu igre

LOVA DO KROVA

I, naravno, za čitatelje Mastera jedan mali poklon: kako dobiti ogroman broj kredita:
Vaš status snima se u datoteke savexxx.gam. Snimite svoj trenutni status, i učitajate neki file/disk editor. U datoteci se količina novca nalazi na offsetu 1997h i 1998h, i to prvo niži i zatim viši bajt. Primjerice - ukoliko imate 260 dolara, što je heksadecimalno 104h, na offsetu 1997h bit će 04h, a na 1998h bit će 01h. Kad želite više novca, preračunajte sumu u heksadecimalni oblik, i zatim je upišite u offsete, ali obavezno prvo niži pa onda viši bajt, inače može doći do nepredviđenih posljedica. Preporučljiva vrijednost je FF5F, što je i više nego dovoljno.

Na mapi su rasporedena i mjesta gdje se nalaze oružarnice i mehaničarske radionice, obilježene obojenim kvadratićima. Kad zatrebate streljiva ili popravak, tipkom "M" pozovite plan grada, četvrtasti pokazivač pomaknite na radionicu u koju želite ići, i pritisnite razmaknicu. "Radar" će pokazivati smjer i udaljenost do te radionice. Vozilo popravljajte što češće, i u početku igre držite se desnog dijela mape jer su ulice rjeđe i jednostavnije je ljude odvesti tamo gdje trebaju ići. Oružje u početku gotovo da i nije potrebno jer vas nitko neće dirati, a smetala u obliku pješaka jednostavno zgazite. Ispunjavajte što je moguće više zadataka, pogotovo one gdje vas ljudi traže da odnesete neki paket u Lumpy Mall. Ako se dokažete kao sposoban i brz, ubrzo ćete napredovati. ◆

Radoslav Dejanović





U posebnim radionicama i servisima moguće je popraviti auto i dokupiti oružje i drugu opremu.

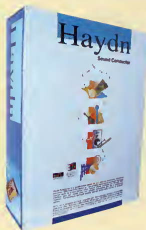
Vrsta	Borbena simulacija
Izdavač	Imagexcel
Platforma	PC
Minimalna platforma	386 SX/25 MHz (4MB)
Preporučena platforma	486 SX 33

MASTER Konačna ocjena

90%

DOBRO	Brza i dinamična igra, izvrstan osjećaj vožnje
LOŠE	Problemi s clippingom, malo kockasti ljudi

Konačan dojam: Malo prebrutalno



Vrsta	Zvučna kartica
Ustupio na test	Internet, Plješivička 1, ZG
Platforma	PC
Minimalna platforma	286

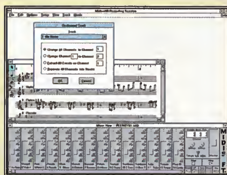
Haydn

Kompozitor u ISA slotu

Nabavili ste odgovarajuće, moćno računalo, učitali ste omiljenu igru o kojoj sanjate od trenutka kada ste pročitali njen prvi prikaz u BUG-u i počinjete.... kad odjednom, nešto nedostaje. Gdje su ti urlici umirućih, zavijanje hidrauličkih vrata koja se pred vama otvaraju, rika oružja iz kojeg šiklja vrelo olovo? Rješenje je zvučna kartica, a jedan od mogućih izbora je i Haydn



Ova zvučna kartica dolazi obilato opskrbljena hardverskim dodacima i zanimljivim softverom.



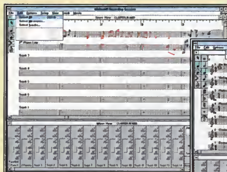
Prvo što pri dobavi zvučne kartice svaki ozbiljan, a također i neozbiljan igrač mora znati, ukoliko se želi dobro zabavljati, jesu dvije riječi: "SoundBlaster kompatibilnost". (Znamo da je samo ono SoundBlaster sumnjivo blizu dvije riječi, pa ono gore navedeno izgleda, zapravo, kao tri riječi. Ipak, ako u Creativ Labsu kažu da je SoundBlaster jedna riječ, nije na nama da sudimo drukčije.)

Dakle, gore spomenute riječi sumiraju u sebi sve sate divne zabave oplemenjene zvukom, urlanjem, slatkastim šaputanjem i krkljanjem umirućih, što su sve zvučni efekti koji se nalaze danas u svakoj imalo kvalitetnijoj igri. Da bi se došlo do tih navedenih efekata, važno je bitno imati takvu zvučnu karticu koja će prepoznati kod pisan baš za nju. Iako postoji veći broj standarda za zvučne kartice, dva su osnovna koje podržava gotovo svaka igra. Jedan je AdLib, pomalo zaboravljen i kod nas ne toliko raširen standard, ali kojeg skoro svaka igra podržava. Dakle, ako imate originalnu AdLib zvučnu karticu, ili AdLib kompatibilnu zvučnu karticu možete biti sigurni da ćete je moći koristiti uz 99% igara koje postoje. Ipak, valja reći da su zvučni efekti koje producira ovakva kartica prilično inferiorni u odnosu na ranije spomenuti SoundBlaster (SB) standard.

Ovaj potonji je pak toliko dobar da u sebi sadržava i AdLib kompatibilnost i svoj vlastiti način rada u kojem je daleko ispred AdLiba. SoundBlaster se pak dalje dijeli na osam - i šesnaest-bitni standard kod kojih je razlika u vrijednosti uzorkovanja zvukova. Osam-bitno uzorkovani zvukovi su značajno lošiji od šesnaest-bitno uzorkovanih, ali ne i dvostruko lošiji, kako bi se moglo pomisliti. Šesnaest-bitne kartice nadolje su kompatibilne s osam-bitnim SB standardom, a to u praksi znači da ako SB u kombinaciji s nekom igrom ne želi proraditi u šesnaest-bitnom načinu, valja probati u osam-bitnom. Obično u ovom načinu svi zvukovi prorade.

Haydn je 16-bitna zvučna kartica, posve kompatibilna sa 16- i 8-bitnim SoundBlasterom, Microsoft Sound Systemom, AdLibom i MPC stadardom. Na zadnjoj strani ima konektore za eksterne slušalice i zvučnike, potenciometar i MIDI priključak. Posjeduje OPL3 stereo FM glazbeni sintetizator zvuka sa 20 glasova, te 8- i 16-bitnu hardversku kompresiju i dekompresiju zvuka.

Kartica dolazi u kutiji zajedno sa dva 4-wattna pasivna zvučnika, mikrofonom, slušalicama i tri instalacijske diskete. Na prvoj se nalaze driveri za DOS i Windows okolinu, sa pripadajućom bibiliotekom zvukova. Pri instaliranju, kartica sama detektira baznu adresu, IRQ broj i DMA kanal, iako je moguće i ručno izabrati vrijednosti. Posebno je pohvalno što korisnik ne treba ručno postavljati nikakve jumpere, DIP pre-

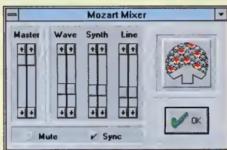


Recording lession omogućava osnovne studijske operacije s kanalima...

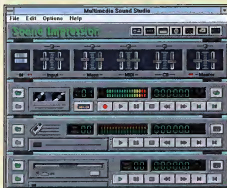
... a također je moguće spremiti sve postavke na disk za svako iduće pokretanje programa

Sound Conductor

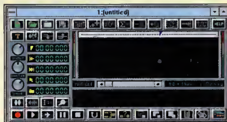




Mozart mixer je zapravo glavni potenciometar kojim se regulira glasnost zvuka



Sound Impression dozvoljava preslušavanje i editiranje WkU i MID zapisa, te slušanje audio CD-a



Editiranje zapisa vrši se preko Waveform Editora kojega po potrebi pozivaju ostali programi

kidače ili njihove kombinacije, što je mnoge potencijalne korisnike ovakvih dodataka ohladilo od njihove instalacije. Haydn spada u kategoriju Plug-and-Tell kartica, koje su korak ispod Plug-and-Play standarda (koji je, usput rečeno, i posve neprimjenjljiv na ogromnoj većini današnjih PC-a bez odgovarajućeg P&P BIOS).

Instalacijski program po detekciji slobodnih i zauzetih portova i IRQ-a stavlja svoj driver u Config.sys datoteku kojega, za svaki slučaj, postavlja na sam početak zapisa, jer je potrebno da se nalazi ispred drivera za eventualni CD ROM. Razlog ovome je jednostavan - Haydn je istovremeno i kontrolerska kartica za CD i to za Mitsumijev, Sonyjev i Panasonicov. Ovo ga ujedno čini i daleko boljim izborom od nominalno jednakog Creative Labsovog SoundBlastera, koji posjeduje kontroler samo za Panasonicov CD pogon.

Pored instalacijskog, na disketi se nalaze i DOS korisnički i TSR programi koji služe za dinamičko postavljanje i mijenjanje parametara kartice u radu, kao što su glasnost zvuka i to za FM generirane zvukove, audio s CD-a, Mast i zvukove u wave formatu. Ovim TSR-ovima se pristupa kombinacijom Ctrl-Alt tipaka i odgovarajućim slovnim tipkama, a mana bi im bila prilično zauzimanje konvencionalne memorije, što ih čini neprikladnim za neke programe koji traže dosta prostora u toj, na PC-u najproblematičnijoj memoriji.

Windows programi koji dolaze s Haydnom su Midisoft Recording Session, Mozart Mixer, Sound Impression i Waveform Editor.

Prvi je namijenjen radu s MIDI-jem i zapisima u .mid formatu, a pored reprodukcije takvih datoteka, daje potpuni notni zapis svake od njih, podjelu po kanalima od kojih se svaki može posebno editirati, kvantizirati i mijenjati na druge načine.

Mozart Mixer je zapravo potenciometar kojim se određuju jačina izlaznih i ulaznih signala preko audio ulaza i izlaza, a isto tako i preko MIDI porta, dok je Sound Impression namijenjen pokretanju i preslušavanju audio CD-a, kontroli jakosti zvuka i slično. Editor zvuka u .wav formatu dozvoljava neke jednostavnije manipulacije s takvim zvukovima, ali je i dalje daleko jači od Windows Sound Recordera ili sličnih programčića koji dolaze uz Windowse, a namijenjeni su istoj svrsi.

Opći dojam o programima koji se dobivaju uz Haydn je prilično dobar, i premda nisu toliko brojni ni kvalitetni poput onih što dolaze uz luksuznija izdanja originalnog SB-a, ipak su bolji od mnogog drugog softvera koji se inače isporučuje uz ovakve kartice.

Zamjerka se Haydnu može uputiti na nerazumijevanje s Geniusovim driverom za miša, koji čini da zvukovi katkada djeluju isprekidano ili da se u DOS-u stroj "objesi". Također se čini da wav zapise, koji su došli uz raniju zvučnu karticu, ne "izgovara" baš jednako dobro kao kartica uz koju smo ih dobili.

Što se tiče same instalacije i priključenja CD-a na karticu, same pohvale, proradilo je iz prve, iako bi bilo bolje da je instalacijski program sam ažurirao podatke za nove interapte, port i DMA u MTCMDAE.SYS i MSCDEX.EXE linijama. Ovako smo to morali uraditi ručno, ali sve je odmah radilo.

Kvaliteta reprodukcije glazbenih CD-a nije nešto naročito na priloženim zvučnicima i slušalicama, koji pak, u DOS i Windows igrama daju sasvim pristojan zvuk, ali to je i uobičajeno za kompjutorske CD pogone. Njihova elektronika, koja bio trebala čitati audio zapis, bitno je jednostavnija od one na pravim audio CD dekovima.

Ukupan dojam koji daje ova kartica je vrlo povoljan, pogotovu s obzirom na odnos cijena i mogućnosti, jer se za 230 DEM dobiva dovoljno programa, hardvera i dobrog zvuka, što će svaki igrač znati iskoristiti. ◆

Drago Galić

MASTER	Konačna ocjena
80% DOBRO	Vrlo kvalitetan zvuk u igrama, jednostavna instalacija
LOŠE	Nestabilnost u prisustvu Geniusovog drivera za miš
Konačan dojam	Izuzetno dobra zvučna kartica iz gornje srednje klase SB kompatibilnih kartica

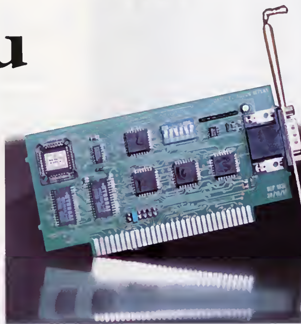
Actio

Malo je pravih igrača koji nikada ne požele "skinuti" neki od atraktivnih ekrana u igrama, bilo kao trofej s kojim će se hvaliti pred prijateljima ili će ga staviti u privatnu kolekciju - "za svoju dušu". Dok je pod Windowsima takav postupak prava šala, dotle je pod DOS-om to već malo teže...

Vrsta	Hardverski dodatak
Proizvođač	Datel Electronics, England
Platforma	PC
Minimalna platforma	286



Igrači u akciji



Hackeri su se svemu dosjetili, pa tako postoje i razni programčići TSR tipa koji se učitavaju prije neke igre, a koji služe za spremanje ekranskog rastera na disk. Obično se nazivaju screen grabberima ili screen capturerima - po naški - skidačima ekrana. Aktiviraju se posebnom kombinacijom s tipkovnice, mada ima i takvih kojima se može zadati vremenski period nakon kojega snimaju trenutni ekran.

Grabberi koji koriste kombinacije tipki za aktiviranje, daleko su pogodniji za one koji žele "ovjekovječiti" situaciju u kakvoj akcijskoj igri. Ipak, valja reći da ni oni nisu bez grijeha. Mnoge igre redefiniraju tipkovnički raspored pa tako kombinacija Alt-PrtScr ili slična, uopće više nemaju efekta, jer se tipkovnički kodovi više ne iščitavaju onako kako je to uobičajeno i sa vrijednostima na koje je postavljen grabber. Također, neke igre koje koriste DOS ekstendere ili čak imaju svoj operativni sustav (primjerice Doom), posve neutraliziraju takve programe, koji tek po izlasku iz igre ponovno pokazuju da su aktivni, što igraču, naravno, nije ni od kakve koristi.

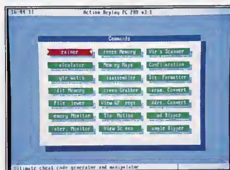
Ako pak imate sreće, i prošli ste sve ove zapreke te želite skinuti ekran na disk a program bi vam rado udovoljio, pojavljuje se novi problem. Većina grabbera ne podržava rad s rezolucijama većim od 320*200 ili 320*400. Kako se u zadnje vrijeme sve više igara pojavljuje u SVGA grafici (640*480 u 256 boja), a neke čak i u 800*600, neke od najatraktivnijih ekrana nećete moći na ovaj način skinuti.

Kao što kaže izreka, ako nešto ne možeš uraditi s postojećim programima, isprogramiraj to sam. Ako opet ne ide, probaj to isto u assembleru, a ako i dalje ne ide, problem je vjerojatno softverski nerješiv. Kao hardversko rješenje, jedino koje istinski radi, pokazao se ActionReplay. Radi se o tiskanoj pločici koja je namijenjena Amigi, PC i Atari računalima. Iako postoje tri verzije, mi ćemo se ograničiti na opis samo one za PC.

ActionReplay je 8-bitna kartica koja se umeće u bilo koji slobodni slot u PC-u. Namijenjena je, osim skidanju ekranskog rastera, i disasembliranju memorije, traganju za zvučnim i grafičkim zapisima u memoriji, traženju raznih "života" ili "energije", dakle, adresa u memoriji koje sadrže zadane vrijednosti a također je namijenjena i njihovom mijenjanju. Ukratko, namjena kartice je istovremeno i analiza i "razbijanje" programa, čemu se može obradovati svaki korisnik, iako će je najčešće rabiti pirati.

Na njoj se nalazi sklop DIP prekidača kojima se podešava bazna adresa i jumperi kojima se podešava IRQ broj. Vrijednost i jednog i drugog parametra ovise o dodacima koji su već u računalu (CD ROM, mrežna kartica, zvučna kartica, modem i sl.)

Općenito uzevši, ovo znači da će se korisnici sa dobro "nafudranim" PC-em koji u sebi ima mnoštvo dodataka, dobro namučiti da namjeste karticu. Valja reći da među korisnicima vlada i uvjerenje da dva uređaja ne mogu imati isti IRQ broj, što je pogrešno. U nevolji (kažemo u nevolji, jer je vjerojatnije da nećete



Osnovni meni Action Replaya dobija se pritiskom na crveno dugme uređaja.

uspjeti pravilno namjestiti uređaj u tom slučaju, iako je i to moguće) dva uređaja mogu dijeliti isti IRQ, ali bazna adresa mora biti različita. Dakle, ako ste toliko nadogradili svoje računalo da nemate "slobodnog" IRQ broja, možete koristiti neki od već zauzetih, ali morate paziti da se bazne adrese uređaja koji su na njemu ne sudaraju.

Sama kartica dolazi u pakovanju sa jezgrovitom i primjerenom knjižicom uputstava, sa disketom s odgovarajućim driverima i raznim PD softverom za obradu i prikaz slika, te s jednim hardverskim dodatkom koji se poput miša kablom spaja na karticu. Na njemu se nalaze dioda, dugme i binarni prekidač. Treptanje diode govori nam da je kartica pravilno instalirana, dugme služi za aktiviranje glavnog menija kartice, a binarni prekidač omogućava da se prebacujemo u usporeni način rada, koji se, naravno, koristi za savladavanje malo težih igara. Zanimljivo je napomenuti, premda nije od neke izuzetne važnosti, da kartica ne radi pod Windowsima, osim u Standard načinu. To je ujedno i jedini softver koji onemogućava ovaj dodatak.

Pri instaliranju kartice treba obratiti posebnu pozornost na memorijski menedžer koji se koristi. Iako je moguće koristiti karticu sa QEMM-om, većina igara ipak ne podnosi kombinaciju ActionReplaya i QEMM-a. S druge strane, još nismo vidjeli igru koja ne radi u kombinaciji sa EMM386 menedžerom, kojega stoga i toplo preporučamo. Ipak, dobro je na kraj linije sa EMM386 naredbom staviti i opciju X=CB00-CBFF. Po potrebi, ovisno o organizaciji memorije i preslikavanju ROM-a i video memorije u RAM, moguće je da će biti potrebno isključiti još neke segmente za pristup menedžeru. U vrlo dobrim uputama dane su

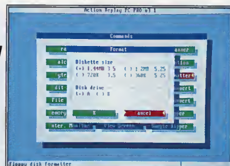
nReplay



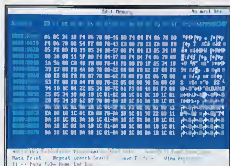
Porođajne muke

Pri prvoj instalaciji kartice učinilo nam se da neke igre vješto zaobilaze AR i da kartica ni izdaleka nije tako djelotvorna kako se to tvrdi u reklamama i uputama. Ipak, na koncu se ispostavilo da su i upute i reklame bile posve točne, a da je problem u našoj konfiguraciji. Prvo valja napomenuti da je QEMM bilo koje verzije izuzetno neprikladan za rad s ovim dodatkom, i da ga valja posve zaobići i zamijeniti EMM386. Također, postoje igre koje uopće ne trebaju memorijski menedžer. Doom, Doom II i Quarantine su neke od njih, ali se ne bune ako je ovaj prisutan. Micromachines, testiran u ovom broju posve dobro podnosi prisustvo EMM386, ali ukoliko se istodobno pokuša koristiti i ActionReplay, posve sigurno se zamrzava. Stoga smo za skidanje slika iz Micromachines morali izbaciti EMM (REM na početku linije u config.sysu) da bismo mogli koristiti AR.

Pouka je stoga da ukoliko se neka igra ne može "pripitomiti" iz prve, treba malo kombinirati s konfiguracijom (budite kreativni u tom smislu) dok ne proradi.



Iz osnovnog menija moguće je izvršiti formatiranje disketa.



Pored ASCII i hex dumpa memorije, Action Replay sadrži i pravi disassembler.

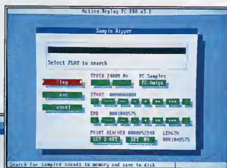
gotovo sve kombinacije koje se mogu koristiti u sprezi sa QEMM-om, EMM386 i 386MAX-om.

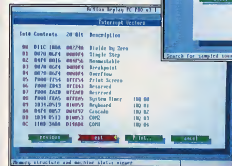
Pri aktiviranju kartice, pritiskom na dugme, dolazi se u glavni meni iz kojega je moguće izabrati osnovne opcije koje se dalje granaju u još jedan ili dva nivoa. Vjerojatno su najzanimljivije opcije skidanja zvukova iz memorije, praćenja stanja bajta na nekoj adresi, skidanje trenutnog ekranskog rastera, opcije mijenjanja sadržaja memorije i disasembliranje memorije.

Traženje zvuka je vrlo jednostavno riješeno. Zada se početna i krajnja adresa u memoriji, potom se izabere razlučivost i brzina reproduciranja zvučnog uzorka. Oni sa više sreće i boljim sluhom naići će na odgovarajući memorijski segment gdje je sadržan uzorak koji traže i potom će ga jednostavno snimiti na disk za vlastitu uporabu ili analizu. Čitava operacija i u najvećim igrama na 486 stroju neće oduzeti više od 10 minuta, a ni neka 386-ica neće biti puno sporija.

Kontrola sadržaja memorijske lokacije je jedna od stvari napravljenih baš za one koji traže način da promijene broj života u igri, oružje, novac i sl. U odgovarajuće mjesto upiše se adresa na koju se sumnja da bi mogla sadržavati vrijednost nekog od navedenih elemenata i vrati se nazad u igru. U trenutku kada se vrijednost na zadanoj adresi promijeni, kontrola se automatski vraća ActionReplay kartici koja pokazuje novi sadržaj adrese. Na ovaj način je traganje za životima znatno ubrzano, iako postoji i još sofisticiraniji način unutar priloženog softvera i to preko opcije Trainer koja omogućava traženje vrlo specifično promjenjivih vrijednosti, poput postotaka, nabrojivih vrijednosti, promjene statusa (traganje za binarnim zastavicama) i sl.

Sample Ripper čini traženje svučnih zapisa izuzetno jednostavnom procedurom.





Po pronađenom kodu koji definira vrijednosti u igri koje se želi promijeniti, a kojega u uputama nazivaju cheat code, stvara se posebna šifra (cheat ili kako se ranije zvalo - poke) za svaku igru posebno. Kasnije, kada se želi odigrati igra sa odgovarajućim brojem života, starta se, pokrene se ActionReplay i u odgovarajuće mjesto unosi se šifra koja definira adresu i njenu vrijednost. Po povratku u igru nastavlja se sve normalno, ali s izmijenjenim vrijednostima života, famoznih kredita i sl. Zanimljivo je da je šifra adresno neovisna, tj. i na računalima s različitim memorijskim rasporedima vrijedi ista šifra, jer su zapravo predstavljene relativne, a ne apsolutne adrese. Konkretno to znači da šifru koju otkrije jedan vlasnik kartice, mogu koristiti i bez izmjene i drugi vlasnici AR-a.

Ukoliko se pak želi tražiti apsolutna adresna vrijednost čiji se sadržaj treba mijenjati kako bi se i onima bez kartice omogućilo unošenja kodova, i to je moguće, (preko Watch byte opcije) ali je potrebno daleko više toga napraviti "pješke".

Naročito je ugodna mogućnost zamijene ActionReplay operativnog sustava koji se nalazi na EPROM-u, a koji se jednostavno može naručiti kod proizvođača. Trenutno testirana verzija nosila je oznaku 3.1, a otprilike svakih pola godine izdaje se nova.

Cijena ovoga paketa koji je praktički nezamjenjiv (kako običnim hackerima a pogotovo onima koji namjeravaju i sami programirati igre, analizirati svoje i tuđe programe i slično), iznosi oko 60-tak funti. Iako će ponekad biti potrebno editirati stanje Config.sys i Autoexec.bat datoteka a da bi pravilno proradila s nekim igrama, male neugodnosti i izuzetna korisnost čine ovu karticu jedinstvenom za sve žestoke igrače. ◆

Drago Galić

MASTER — Konačna ocjena

90%

DOBRO	Nema igre koju se ne može detaljno pregledati i izmijeniti
LOŠE	Za neiskusnije korisnike uporaba bi mogla biti preteška

Konačan dojam: Dodatak koji nema pravoga konkurenta i vjerovatno obavezan za razvoje linove i radoke igrodih časopisa

UNIVERS



Galaksije na d

Prije nego razradimo rješenje igre koju smo igrali prilično dugo, dat ćemo vam najvažniji savjet. Često snimajte poziciju da biste sačuvali živu glavu, a ponajprije svoje živce

Nalazite se na jednom od planeta pustih svemirskih prostranstava, gdje vjerovali vi ili ne, nisu čuli za Zemlju. Idite lijevo pored satelitske antene. Kada doskočite na planetu, pomno je pretražite i pokupite sve predmete na koje naidete. Skočite i na asteroid koji miruje i pokupite komadić metala. Nakon istraživanja morali biste posjedovati 3 kamena, komadić metala, iskrivljenu šipku i komad elektronske tiskane pločice. Primijetili ste i asteroid koji se kreće. Sada skočite na njega, pa na most sa kojeg ste skočili dolje. Ako ne uspijete u prvom pokušaju, probajte još jedanput.

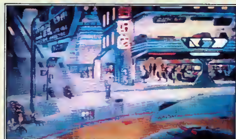
Gurnite (INSERT) šipku u kontrolnu ploču na satelitskoj anteni. Ubacite li (INSERT) unutra tiskanu pločicu i opcijom koristi (USE) kontrolnu ploču, dobit ćete pristup kompjuteru. Uključite most i isključite ventilacijski sustav za Gavric Homeworld. Prijedite most i odmah udite (-PUSH/PULL) lijevo u ventilacijski sustav. Pokupite ogledalo i smeće, te se ponovno vratite u grad. Idite gore. Bacite (THROW) ogledalo u crvena vrata. Dodite do gornjih vratiju i razgovarajte sa Silphiniom (USE DOOR CONSOLE). Udite unutra i šipkom razbijte (ATTACK) konzolu pored desnih vrata. Na katu otvorite vrata ormara i obucite (WEAR) drugu odjeću. Sa kompjuterskom rukom uključite (USE) glavni kompjuter iznad kreveta, te pomoću njega otvorite prozor. Skočite kroz prozor. Kompjuterom na ruci isključite (USE) zaštitu na autu. Skočite u auto. Ubacite (INSERT) zaštitnu karticu (key card) u konzolu ispod statusnog monitora. Za polijetanje upišite 87764 u desnu konzolu (USE).

Pomoću glavnog monitora dobit ćete mapu dijela svemira u kojem se trenutno nalazite. Odletite na Balkamos 7, te sletite na površinu (to radite uvijek). Sada izaberite slijetanje na gornji desni kvadrant. Na planeti pokupite sprej i malog droida. Kombinirajte (COMBINE) ta dva predmeta i dobili ste droida koji će pomoću spreja uništiti pridošlice oko vašeg auta (USE). Idite na planet Jor-Slev 4. Sletite na gornji lijevi kvadrant. Bacite (THROW) kamen na Aliena, i sa droidom pokupite (USE) male plave (nisu zeleni?!?). Odletite sada na donji desni kvadrant. Starom čovjeku dajte plave životinjice, a od njega ćete zauzvrat dobiti neki narkotik. Otidite do Pfallenop asteroida. Recite Snorglatu da imate drogu. Transakciju ćete izvršiti na Wheelworldu. U arkadnoj sekvenci pomoću lijeve tipke miša ubrzavate u odredenom smjeru, a desnom tipkom uključujete kliješta. Nije jako teško. Dajte Snorglatu drogu. Udite u auto. Odletite na sletno mjesto REF.40e. Gurnite (PUSH) Aliena i pokupite kabel. Odletite do REF.1h. Prodite kroz vrata. Pokupite bocu kod stepenica. Otidite ravno u grad. Udite kroz žuto osvijetljena vrata. Razgovarajte sa Alienom koji sjedi dolje desno. Kupite mu piće, ali mu ga još nemojte dati. Izadite van i idite desno. Popnite se gornjim pokretnim stepenicama. Ubacite (USE) ID karticu u lijevi aparat i kupite drogu. Pomiješajte (COMBINE) narkotik sa brandyem. Sada ponovno razgovarajte sa onim Alienom. Droga u alkoholu će ga uspavati, a vi ćete dobiti njegovu policijsku značku. Idite prema svom autu. Razgovarajte sa starcem i krenite za lopovima. Svakako snimite poziciju. Morate voziti i stalno pucati po napadačima. Nakon što ste upucali









E

lanu



lopove, razgovarajte sa jednim od njih. Uzmite ruku i odnesite je starcu koji vas čeka u gradu na parkingu. Od starca dobivate jedan dio zvjezdane mape. Idite za starcem.

Iskoristite (USE) uže na rubu lifta. Razgovarajte sa skitnicom i dajte mu bocu sa plavom tekućinom. Od njega ćete dobiti ID karticu koja će vam omogućiti bijeg. Krenite desno kroz prolaz iznad starca. Skočite (JUMP) sa mosta na vlak koji juri. Skočite na stup kada se vlak zaustavi. Skočite na donji kat. Dođite do vrata. Pošaljite (USE) droida kroz malu rupu kod poda lijevo od vrata. On će otvoriti glavna vrata. Idite do terminala kod droida (jadnik više nije među živima) i kupite (USE) sa ID kartom putnu kartu za galaksiju Mekanthallor. Otvorite (USE) lijeva vrata. Kartu ubacite (INSERT) u stroj za provjeru. Idite desno i otvorite vrata. Počinje putovanje u drugu galaksiju.

Nalazite se kod lifta. Idite na prvi kat i razgovarajte (TALK) sa dvoje ljudi kod lifta. Predstavite se kao policajac (imate značku, pa možete) i recite im da ste čuli spominjanje nekakvog liječnika, te da ga mogu predati vama jer ste vi vrlo važna osoba, koja će se znati propisno odnositi sa njime. Idite lijevo i uđite na prva vrata. Tu dobivate poruku da je brod miniran i da morate sa njega što prije pobjeći. Spojite se (USE) na desni kompjuter. Izaberite 3. kat, Myrell. Dobivate poruku da hitno dođete na 3. kat u sobu broj 5. Odvezite se liftom na 3. kat. Idite skroz lijevo, gore, skroz lijevo, gore. Uđite u sobu i razgovarajte sa Myrellom. Dobit ćete drugi dio zvjezdane mape. Izađite iz sobe. Razgovarajte sa ženom i nakon uzdrmavanja broda pokupite pištolj i karticu od automobila sa njezinog pojasa. Idite liftom skroz dolje do parkirališta. Skočite u svijetloplavi auto.

Idite na Ankarlon 5. Sletite na gornji lijevi kvadrant. Iz hrpe smeća izvucite (PUSH/PULL) ravnu metalnu šipku. Tu šipku iskorisite (USE) na donje lijevo treptajuće svjetlo na brodu. To je terminal. Vratite se do Mehanthallor galaksije. Zatim idite na planetu Daarlor-Korv. Sletite na gornji desni kvadrant. Idite skroz desno do malog spomenika. Spojite (COMBINE) oba dijela zvjezdane mape, te zatim sa kompletnom mapom spojite ravnu šipku. Ubacite to (INSERT) u rupu na postolju spomenika.

Prijeđite preko mosta. Pokupite kamen desno. Pogledajte mapu na kamenu na lijevoj strani. Snimite poziciju. Po označenim kamenim pločama morate hodati, i to tako da počnete od lijeve donje pa gore i onda ukrug, tako da završite na mostu sa kojega ste došli. Trebali bi se ugasiti svi laseri. Tada kamenom pogodite







(THROW) energetski medaljon. Sada morate biti jako brzi, jer će vas u protivnom uhvatiti ptičurine. Možda nećete uspjeti iz prve, ali nakon malo vježbe uspjet ćete proći kroz vrata.

Sada se ponovno vratite na Ankarlon 5. Spojite (USE) energetski medaljon sa terminalom na svemirskom brodu. Pomoću kompjutera na ruci spojite se (USE) sa terminalom. Tekst je šifriran, no vi izaberite drugi odgovor i uđite u transportnu zraku koja se pojavila. Dobili ste napravu s kojom imate mogućnost da postanete nevidljivi kada to zatreba. Idite ponovno u Mekanthallor galaksiju. Razgovarajte sa čovjekom koji stoji lijevo. Uključite (USE) kompjuter koji će vas spustiti na Coros. Tamo pustite da vam oduzmu auto jer će vas inače ubiti. Idite gore. Razgovarajte sa čovjekom u ljubičastom koji čeka upravo vas. Idite lijevo, pa dolje. Razgovarajte sa Sentinelima. Vratite se desno. Razgovarajte sa robotom i recite da Sentineli imaju poruku za njega. Kada se vrati recite mu da ode još jedanput i kaže šifru (niste ni svjesni da će Coros od tog trenutka biti siromašniji za jednog robota). Idite dolje i pokupite baterije. Spojite (COMBINE) energetski medaljon sa napravom za nevidljivost. Spojite baterije sa uređajem za nevidljivost. Upotrijebite (USE) kompjuter na ruci sa napravom za nevidljivost. Prođite iza Sentinela, pa skrenite lijevo (vrata iza Sentinela nemaju nikakve veze). Ponovno postanite nevidljivi. Idite desno, dolje, lijevo. I ovdje je korisno snimiti poziciju. Razgovarajte sa najdonjim robotom i naredite mu da probuši rupu u zidu. Trčite desno, gore, desno, desno, gore, desno, dolje, desno, gore, desno. Nalazite se kod guštera. Bacite (THROW) ID chip u gušterova usta. Skočite iza gušterova repa. Kada robot nastrada, pokupite njegove baterije. Kliknite na vrh ekrana u prolaz iznad gušterove glave da biste izašli van. Spojite baterije sa energetskim medaljonom. Postanite nevidljivi. Idite gore. Gurnite robota koji vam je okrenut leđima. Idite gore. Razgovarajte sa prijateljem, koji vam daje rukavicu sa svoga oklopa. Idite lijevo. Cijeli razgovor vodite odgovarajući prvim od ponuđenih odgovora.

Tu je kraj još jedne lijepe avanture. Preostaje vam samo da se naslonite i opuštenih živaca odgledate završnu scenu. ◆

Vedran Ručević

ALI



Leglo ulje

Prije devet godina slučaj Alien je zatvoren, ali prije devet godina nije sve bilo gotovo jer sve kreće ispočetka. Čekanje je gotovo, zabava počinje

Matica se opet pojavila i zauzela sa svojom kolonijom neku bazu na nekom planetu. Vi ste taj koji je morate spriječiti da ne krene korak dalje, i tako sve do Zemlje, jer bi to dovelo do katastrofe. To je ukratko sadržaj igre Alien Breed 2- The Horror Continues, u kojoj je sve poboljšano - od oružja, samih nivoa (kojih ima čak sedamnaest), pa do samog ambijenta gdje se sve događa, i naravno, samih Aliena kojih ima više vrsta. U svakom slučaju, ovo je najbolja verzija Alien Breeda do sada.

Igra započinje od trenutka kada se mogu izabrati razne opcije, tj. bira se broj igrača, njihov karakter, krediti, težina igre i šifre za nivoe, ili se jednostavno pritisne start game i igra započinje. Kod izbora karaktera igrača moguće je izabrati ljude ili neka druga bića. Svi nivoi podijeljeni su u tri zgrade: civilnu, znanstveno-istraživačku i vojnu sa sigurnosnim prolazima između njih; dva temeljna nivoa i jednim nepoznatim nivoom.

Temeljni nivo broj 1.

1. nivo - pronaći ulaz u civilnu zgradu

Civilna zgrada

2. nivo - locirati i uništiti sve regulatore te izaći na lift broj dva

3. nivo - locirati kontrolni kompjutor i uništiti ga

4. nivo - pronaći zlatni ključ i odmah potražiti sljedeći lift

5. nivo - uzeti karticu blizu kompjutora koji se nalazi negdje sjeverno i spustiti se prema dolje prije negoli uništavajući stroj dođe do kraja

Sigurnosni prolaz broj 1.

6. nivo - stići do kraja prije isteka vremena

Znanstveno-istraživačka zgrada

7. nivo - važno je kupiti laser cannon, otići negdje sjeverno, te usmjeriti vatru iz oružja u sigurnosna vrata

8. nivo - treba locirati crveni ključ i otići do lifta broj dva

9. nivo - potrebno je stići do lifta broj dva na vrijeme

10. nivo - potrebno je kupiti Flame Thrower kojim se može zaustaviti istjecanje plina negdje sjeveroistočno od početne pozicije

Sigurnosni prolaz broj 2.

11. nivo - potrebno je stići do vojne zgrade prije negoli znanstveno-istraživački centar eksplodira

Vojna zgrada

12. nivo - valja uništiti automatskog mehaničkog čuvara negdje istočno od polazne pozicije

13. nivo - pronaći četiri crvena ringa, uništiti ih te brzo naći lift

14. nivo - potrebno je uništiti automatsku obrambenu postaju

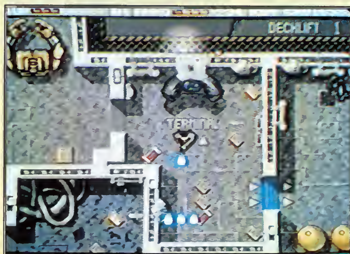
15. nivo - za završetak ovog nivoa nužno je pronaći četiri ključa koji su potrebni za daljnje napredovanje

Temeljni nivo broj 2.

16. nivo - pronaći ulaz u nepoznati nivo

Nepoznati nivo

17. nivo - uništiti maticu



Dobra ideja je ući u krug terminala gdje je moguće nabaviti svu potrebnu opremu

EN BREED 2

za



Vrio efektna uvodna siika vodi vas ...



... u tipičnu odozgo - doije perspektivu, viđenu u nnogim siičnim igrama

Naravno, pored svih tih zadataka, na svakom je nivou potrebno uništiti i sve Aliene koji brane maticu, a ima ih svih vrsta. Putem je moguće pokupiti ključeve, municiju, prvu pomoć, kredite u vrijednosti 100 i 1000, kao i ekstra - živote. Na kompjutorskom terminalu može se kupiti oružje, municija, prva pomoć, ključevi, ekstra-životi, a postoji i detaljan opis misije, statistika i informacije o bazi.

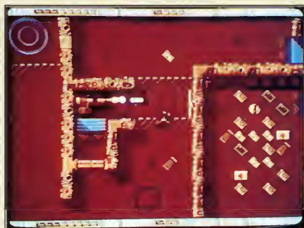
Zaključak bismo mogli svesti u par riječi: "Team 17" napravio je igru koja je svakim nastavkom sve kvalitetnija i bolja sa novim misijama. Igra se isporučuje na tri diskete i posebno treba istaknuti zvučne efekte tijekom trajanja igre kao i upečatljive slike Aliena. ◆

Krešimir Ožanić

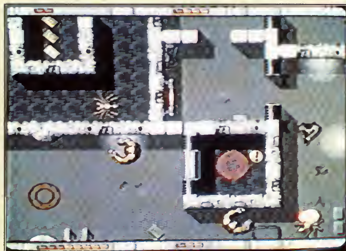
Šifre za pojedine nivoe:

2. nivo 353828
3. nivo 108383
4. nivo 370101
5. nivo 982822
6. nivo 847464
7. nivo 737373
8. nivo 928112
9. nivo 287364
10. nivo 193831
11. nivo 090921
12. nivo 309383
13. nivo 101221
14. nivo 103992
15. nivo 998112
16. nivo 125332
17. nivo 091233

Za neograničeni broj života šifre su: 098654, 736353, 243444, 378829 i 000000.



Da ne bi biio sve u istom sivkastom stiiu, evo maio crvenkastog ekrana.





Za uspješno suprotstavijanje Aiienima u iabirintu potrebno je odabrati i odgovarajuće oružje, koje naravno košta.

Pravila igre

Kolike su besane noći provedene uz sablasno svjetlo monitora, dok su drhtavi prsti neumorno kuckali po tipkovnici, a zakrvavljene oči tupo zurile u nepremostivu prepreku nekoga posebno teškoga nivoa? Ni broja se ne zna, - pravi je odgovor. Da bismo pomogli tužnima i žalosnima u namjeri da dio vremena posvete svim igrama podjednako, i da elegantnim i brzim rješenjima svih nemogućih situacija fasciniraju djevojke i momke, u Masteru imamo i rubriku Tips & Tricks.

U čemu je fora? Rubrika je zapravo namijenjena kolektivnim naporima svih igrača i čitatelja Mastera, i svrha joj je da se podijeli stečeno znanje o igrama, odgonetnu šifre za pojedine nivoe, varke, korisni bagovi i fore koje mogu znatno olakšati rješavanje igre. A to znači da ćemo svi zajedno pokušati isfurati neku igru do kraja, kao što je i red, jel' da? Znači - pišite, šaljite rješenja, savjete i šifre, jer ovo je naša zajednička rubrika.

AM



Nove "prijateljice" i stare igre

Upravo ste kupili novu Amigu, naravno, bržu i jaču sa sustavom 2.0 i 3.0 (A1200, A600, A500+). Očekujete nove efekte, brže izvođenje i sl., a kad ono - samo crni ekran ili zloglasno treptanje POWER led diode (Amiga se srušila) ili pak igra radi, ali ono što se pojavljuje na ekranu, uopće ne sliči nečem suvislom. Prije nego što zažalite za starom "prijateljicom", proučite trikove koji slijede, i sigurno ćete riješiti 90 % takvih slučajeva!

1 Ako posjedujete A1200 tada aktivirajte "Early startup control" (nakon reseta držite dugo pritisnute obadvije tipke miša). U "Display options" odaberite ORIGINAL chip type, što će vas vratiti na grafičke mogućnosti Amige 500. U "Boot options" isključite CPU caches i po potrebi pomoću opcija na vrhu ekrana isključite ili uključite dodatne disk uređaje. Ukoliko posjedujete hard disk (a igra je instalirana na istome), tada pritisnite opciju "Boot with no startup-sequence" i pošto se pojavi prozor, utipkajte LoadWB, te nakon toga EndCli čime ćete doći u Workbench i tu startate igru. Ponekad različite kombinacije navedenih postupaka navedu igru da radi, pa zato kombinirajte!

2 Hitno nabavite program Kickswitch 1.3 koji će uz gubitak 256 KB memorije osigurati pravu kompatibilnost sa starijim Amigama (čak se pojavi i inicijalna slika ruke koja drži disketu) i ovaj će program pomoći u največem broju problema sa nefunkcioniranjem igara.

3 Nabavite program Degrader koji se nalazi kao dodatni utility u PC-Task emulatorskom paketu. Od mnoštva opcija izdvojit ćemo samo one koje su nama važne. Pošto neke igre odbijaju suradnju, ukoliko imate FAST memorije možete pomoću "NoFastMem" isključiti FAST memoriju ili u drugim slučajevima ostaviti 0.5 ili 1.0 MB samo CHIP memorije. Ovaj program je naročito važan za vlasnike Amiga sa 2.0 sustavom (A500+, A600), jer oni nemaju na raspolaganju neke od ključnih funkcija u "Early startup controlu", pa se tako ovdje može isključiti cache memorija, zamijeniti, isključiti i uključiti diskove itd. Kao kruna svega - opcija "Time waste" usporava Amigu ukoliko to specifična igra traži.

4 Neke od igara ne rade samo zato što im je na početak umetnut neki zgodni intro ili reklama i čest simptom toga je da igra na samom početku zablokira. Takav intro možete ukloniti tako da editirate tekst datoteku startup-sequence koja se nalazi u "S" direktoriju i na početku iste pronađete liniju koja se tiče introa (obično piše intro, neka šaljiva poruka ili ime grupe koja je "razbila" igru), te je izbrišete. Ukoliko se intro nalazi na BOOT sektoru diskete i disketa se da izlistavati, tada intro možete ukloniti AmigaDOS naredbom "Install". U slučaju da se disketa ne da izlistati, tada je najbolje da stvari ostavite kako su bile jer je disketa zaštićena posebnim formatom. Ukoliko niste "bliski" sa AmigaDOS-om, ovaj savjet jednostavno zaboravite i koristite se drugim opisanim trikovima.

Kako instalirati igru na hard disk?

Ukoliko je igra novijeg datuma i ima INSTALL program, tada nema problema. No, ukoliko program za instaliranje nije prisutan (uglavnom starije igre), ili isti ne funkcionira, instalaciju ćete obaviti sami i to korak po korak.

1. Ustanovite kako se zovu sve diskete redom i zapišite ta imena.

2. Kreirajte direktorij pod imenom igre koju instalirate.

3. Presnimite sve datoteke i direktorije sa svih disketa na hard disk u već spomenuti di-

DESERT STRIKE

Ako imate problema sa Desert Strikeom upišite sljedeće:

- **za drugi nivo: V Q J Z E K T**
- **za treći nivo: E L T H J L R**
- **za četvrti, posljednji nivo: K E P W W A F**

ALIEN BREED 2

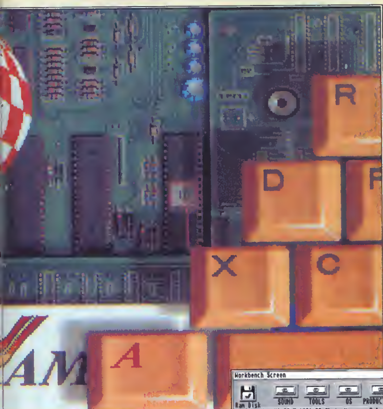
Za pristup na dugi nivo upišite broj 737373, a za posljednje nivoe upišite 309383.

Admir Hasanović
Buje

ALIEN BREED 2 - ŠIFRE

2. nivo: xxdfa
3. nivo: erratic
4. nivo: rthaa
5. nivo: laeea
6. nivo: uytta

IIGA



rektorij (osim direktorija C, Devs, Fonts, L, Libs, Prefs, S, System, T, Tools, Utilities). Iz direktorija Libs na disketama, presnimite na hard disk u Libs samo one datoteke koje vašem Libsu na hardu, u odnosu na onaj na disketama, nedostaju.

4. U datoteku Startup-sequence ili User-startup na System disku u direktoriju "S" bilo gdje (preporučljivo iza Setpatch naredbe) upisati sljedeće linije:

Assign ImePrveDiskete: ImeHardDiska: ImeDirektorija Salgrom.
Assign ImeDrugeDiskete: ImeHardDiska: ImeDirektorija Salgrom

i tako redom koliko igra ima disketa. Resetirajte Amigu i instaliranu igru možete pronaći u već spomenutom direktoriju. ◆

Domagoj Ožanić

Degrader V1.30 - vrlo korisni utility iz PC-Task emulatorskog paketa

WONDERDOG

Šifre za nivoe:

2. LEMONADE
3. PHARMACY
4. ULTIMATE
5. DANIELLE
6. LUCOZADE



THE SETTLERS

Šifre za svjetove: 1. START; 2. STATION; 3. UNITY; 4. WAVE; 5. EXPORT; 6. OPTION; 7. RECORD; 8. SCALE; 9. SIGN; 10. ACRON; 11. CHOPPER; 12. GATE; 13. ISLAND; 14. LEGION; 15. PIECE; 16. RIVAL; 17. SAVAGE; 18. XAVER; 19. BLADE; 20. BEACON; 21. PASTURE; 22. OMNUS; 23. TRIBUTE; 24. FOUNTAIN; 25. CHUDE; 26. TRAILER; 27. CANYON; 28. REPRESS; 29. YOKI; 30. PASSIVE

STARDUST

Šifre za nivoe:

1. BCQQAAAAAGGN
2. CCSAQAAAALOO
3. DD5AQAASANMN
4. EDSAQAQTANKM

BENEFACTOR

Šifre za prva 3 svijeta:

Underworld 1. 3MQLGPQLGP; 2. 3213J2HPQL; 3. 3MQL4PSNQR; 4. 3NQL2Q4JC4; 5. 3NQLGQQLGQ; 6. 6NB3JN3PQ5; 7. 3LQLN4T4QR; 8. 3MQQM5MM3Q; 9. 14QHNVPGM5;

Tombs of terror 10. 3CQMGQMQG; 11. 1MQDRPPCQ4; 12. 3V13FF2MJJ; 13. QPHDJSKGMV; 14. 3NQLQQQLQQ; 15. QBB1PBCBQC; 16. M2CNBFBM12; 17. MMQPGPQPGP; 18. MG3QMKM5Q4;

Treetop rescue 19. MMQP4PSRQR; 20. MD1M1D1M1D; 21. MX3QGLFND3; 22. MF1MJFHTQM; 23. MF1M2FFRQK; 24. M6KRJN3PHL; 25. M4KRLTLSM5; 26. M2QQR3PPQH; 27. MMQPSP4NQN; 28. MNQP3QSRKS



GREMLINS 2

Na listi gdje se upisuju najbolji rezultati potrebno je otkucati "sinatra" te se nakon toga dobija beskonačni broj života.

BATTLE ISLE

Za pojedini nivo upiše se pojedina šifra i to:

1. nivo: conra
2. nivo: phase
3. nivo: exoty
4. nivo: mount
5. nivo: fight
6. nivo: rusty
7. nivo: fifth
8. nivo: vesuv
9. nivo: magic
10. nivo: space
11. nivo: valey
12. nivo: testy
13. nivo: terra
14. nivo: slave
15. nivo: river

Krešimir Ožanić

CANNON FODDER



Na početku igre ili na kraju završene misije idite na opciju snimanja statusa i poziciju nazovite sa "JOOLS". Vaš će vođa postati general sa četiri zvjezdice. Kada on pogine, ponovno upišite isto, i imat ćete novog vođu sa činom generala.

BUBBA 'N' ST IX



Šifre za nivoe:

2. T1QKPF?CMG
3. PXMYGFFW7D
4. 913XPD1LZ5
5. 12!FX?5RJ

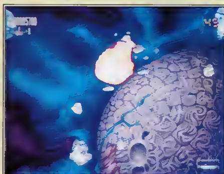
SIERRA SOCCER



Kada igrate prijateljsku utakmicu (mora biti prijateljska), pritisnite X kod selekcije tima (kada birate zastave). Ekran će zabljesnuti i utakmica će se odvijati na plavoj plastičnoj podlozi. Lopta će se odbijati jače i sve će u principu biti brže.

Vedran Ručević

SUPERSTARDUST



Na mjestu gdje je potrebno upisati šifru za sljedeći nivo upišite kodove:

- HAPPYARCADE
- MAKEMEHAPPY
- LEARNTOPLAY
- YOUARESOSAD

FLASHBACK

Easy:

BACK
LOUP
CINE
GOOD
SPIZ
BIOS
HALL

Normal:

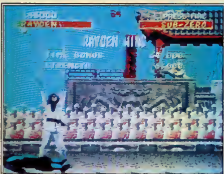
PLAY
TOIT
ZAPP
LYNX
SCSI
GARY
PONT

Hard:

CLOP
CARA
CALE
FONT
HASH
FIBO
TIPS

MORTAL KOMBAT

Utipkajte DULLARD na Start/Options ekranu. Kada izgubite život, krediti se neće smanjivati.



MALI OGLASI

Kupujem ili se mijenjam za igrice na Amigi. Informacije na tel. 043/225-362.

Prodajem C-128 sa literaturom, TV-konzolu, Sega-Master, System II, dva joysticka i tri igre. Tel. 023/322-256.

Conner - hard disk, 250MB, star šest mjeseci. Pun najnovijih igara i programa, prodajem za 300 DM. Tel. 01/347-034.

Prodaje se Amiga 1200, 3.5" HD - Maxtor 245MB, monitor C1084s (bez prekidača), 150 disketa, literatura, 4 player adapter. Sve za 1500 DM. Tel. 042/54-745.

Prodajem Segu Mega Drive II sa tri igrice i jednim joystickom za 350 DM. Tel. 021/361-634, Mario.

Za ZX Spectrum kupujem ili mijenjam igrice. Tel. 044/625-173.

Prodajem C-64 disk drive 1541-II, 50 disketa, kasetofon sa 200 igara, dva joysticka i ostala dodatna oprema (350 DM), sintisizer Fuitone veliki, četiri oktave (130 DM) ili to sve skupa mijenjam za Amigu 500 sa monitorom uz moju dobru nadoplatu. Tel. 021/361-413, Ivan Kelava, Starčevićeva 21/VII, Split, kroz večer.

Povoljno prodajem Amigu 500 u odličnom stanju, 1MB RAM, dva miša, dva joysticka, sto disketa sa programima i igrama, TV modulatorom, mouse padom i literaturom. Tel. 021/561-234.

Akceleratorsku karticu za Amigu 2000, sa 4MB RAM-a, 68030/25, 68882/25, MMu68030, povoljno i hitno prodajem. Tel. 031/45-172.

Independent - prvi hrvatski disk-mag za Amigu. Demos, PD, Shareware, DOC s još puno sličnog. Tel. 052/517-294, poslije 16 sati, Siniša ili Hrvoje.

DX2/66 matična ploča s procesorom, 540MB Quantumov hard disk, CD ROM triple speed, 16-bitna muzička kartica S.B. PRO kompatibilna novo! Prodajem. Tel. 01/262-171.









Nagradna anketa - MASTER

Želimo saznati što više o čitateljima Mastera, pa vas pozivamo da odgovorite na naša pitanja - najsretnije nagrađujemo s nekoliko originalnih igara.

NAGRADE SU:

PC CD ROM - ZOOL 2
CD 32 - LITIL DIVIL
AMIGA floppy - K240
PC floppy - PRIVATEER - RIGHTEOUS FIRE

1	Posjeduješ li kompjutor:	
a	DA	
b	NE	

2	Ako posjeduješ PC, koji:	
a	PC 286	
b	PC 386	
c	PC 486	
d	PC P5	

3	Ako posjeduješ Amigu, koju:	
a	Amiga 500/500+	
b	Amiga 600	
c	Amiga 1200	
d	Amiga CD 32	
e	Amiga (ostale)	

4	Ako posjeduješ Macintosh, koji:	
a	Mac LC II/III/IV	
b	Mac (ostali)	

5	Posjedujem neki drugi kompjutor (upisati koji):

6	Posjedujem CD:	
a	DA	
b	NE	

7	Posjedujem igraću konzolu:	
a	Nintendo	
b	Super Nintendo	
c	Game Boy	
d	SEGA	
e	neki drugi model	

8	Najviše bih želio čitati o:	
a	razvoju budućih igara	
b	prikazima novih igara	
c	velike testove	
d	rješenja igara	
e	opremi za igranje	

9	Igre nabavljam:	
a	preko oglasa	
b	u trgovini	
c	u inozemstvu	
d	od prijatelja	
e	od pirata	
f	preko BBS-a	

10	Najbolji tekst u Masteru je:

11	Najlošiji tekst u Masteru je:

12	Najbolja igra koju ste ikad vidjeli:

13	Najbolja igra u ovom trenutku:

14	Spol:	
a	muško	
b	žensko	

15	Starost:	
a	mlađi od 10 g.	
b	od 10 do 14 g.	
c	od 15 do 19 g.	
d	od 20 do 24 g.	
e	od 25 do 30 g.	
f	preko 30 g.	

16	Koliko sati tjedno provodite igrajući se:	
a	od 1 do 3 sata	
b	od 4 do 9 sata	
c	od 10 do 15 sati	
d	od 16 do 24 sata	
e	više od 24 sata	

17	Ako bi Master redovito izlazio pretplatio bih se:	
a	DA	
b	NE	

Kako do nagrade?

Odgovore na anketna pitanja pošaljite na našu adresu najkasnije do 20. siječnja 1995. Na pismo ili dopisnicu nalijepite kupon s adresom koji se nalazi na ovoj stranici. Ukoliko ne želite izrezati cijelu ovu stranicu odgovore možete napisati na običan papir i poslati u kuverti.

Ime i prezime ______________

____

Adresa i telefon ______________

____

____

____

BUG
MASTER anketa
p.p. 46
41000 Zagreb



ROAD RUNNER'S Death Valley Rally

Vječiti lov Kojota za Pticom Trkačicom

Generacije ljubitelja crtića znaju za "pticu na mlazni pogon" kao i za njezinog suparnika, vječitog gubitnika, Kojota. Sada se taj lov pojavio i na Super Nintendu. Nevjerojatno što sve pada na pamet "Hungarius Uncontrollibus" (lat. kojot) kako bi si za večericu servirao simpatičnu ptičicu. No, to mu neće poći za "šapom", ukoliko pomognete Ptici da nadmudri proždrljivca.

Skupljajući zastavice ptica skuplja i bonus bodove, a posebno treba obratiti pozornost na: hranu za ptice (daje turbo-snagu i turbo-brzinu), srca (vraća potrošenu energiju), sat ("smrzava" protivnika), 1-UP (dodatni život), štiti (spas u škripcu). No, nije ptici lako jer i Kojot ima svoja "tajna" oružja - od vještog prerušavanja do raketnog pogona.(M.R.)

Ptica vlakom - Kojot avionom!

Vještim skokom Ptica Trkačica bježi od Kojota



Domišljatost na djelu - Kojot na raketni pogon





Košarka u najboljem izdanju

Košarka je jedna od najdinamičnijih športskih igara. Spektakularnost ispunjena brzinom i napetošću dočarana je u punoj mjeri i u igri World League Basketball, koja vam omogućava da istovremeno vodite momčad, ali i solirate u igri.

Moguće je igrati na nekoliko načina, na što se utječe i odabirom formacije momčadi. Naravno, odabire se između "napada" i "obrane". Pri napadu se igrači raspoređuju oko protivničke zone i pokušava postići "trica". Odluka o tome koji igrač baca za tri poena donosi se nakon pregleda statistike učinkovitosti igrača. Ukoliko protivnik napravi prekršaj, dobit ćete pravo i na slobodno bacanje. Pri igri "čovjek na čovjeka" pokušajte blokirati udarac - promatrajte protivnika i blokirajte ga u pravom trenutku. Kada se malo uhodate zabavite se "zakucavanjem" uz "vješanje" o koš.(V.I.)



Napadački raspored igrača stvara dobru priliku za "tricu"



Zonska obrana osigurava krila i sredinu



INTERACTIVE

Glazbeni VR

POTREBAN HARDVER

Mac:
- Video koji podržava milijune boja
- System 7.1 ili jači
- CD ROM dvostruke brzine
- 8 MB RAM
- 10 MB slobodnog diska
- Sound Manager 3.0 (uključen)

MPC2:
- 486SX25 ili jači
- 4MB RAM (8 preporučano)
- 640*480 65535 boja
- CD ROM dvostruke brzine
- 15 MB slobodnog diska
- 8-bitna zvučna kartica Windows kompatibilna (preporučana 16-bitna)
- MS Windows 3.1
- Miš





Prince ne bi bio ono što jest, nevjerojatno arogantni, ekscentrični i gotovo agresivni umjetnik, kada se ne bi okušao i na posljednjem mediju koji može prenijeti njegovu rahitičnu pojavu, a koji još nije probao. Radi se naravno o kompjutorskom CD-u, a ovaj put dao si je truda i izdao svoj Prince Interactive za Mac i PC računala. Kad kažemo Prince Interactive, nismo dovoljno precizni, jer se zapravo radi o onom mističnom simbolu, križancu između muškog i ženskog znaka koji je Prince službeno uzeo za svoje novo ime. Sam CD je zapanjujuće dobar. Za razliku od njegove glazbe i mnoštva spotova koji su i neukusni i dosadni, interaktivni CD je možda malo otišao "-down the good ole Kitch Road", ali je rijetko zanimljiv računalni produkt.

Radnja započinje u nekoj vrsti kokpita, u kojemu se na lijevoj strani nalazi Princeov znak i zvjezdana mapa, dolje su komande, a desno je video-prozor u kojemu se smjenjuju video -isječci predjela nad kojim putujemo. Po dolasku na odredište, nalazimo se na ulazu u građevinu nalik indijskim hramovima, ispunjenu magijskim simbolima i raznim šarama i likovima nalik onima iz Kamasutre. Postoje vrata sa simbolima zvijezda, Sunca i Mjeseca, iza kojih se zatim nalaze druga vrata koja nas dalje vode kroz splet video-spotova i glazbenih podloga u Princeov svijet.

Ovaj je, kako bi se moglo i očekivati, ispunjen lijepim djevojkama koje nas pozivaju da dalje istražujemo što se nalazi iza svakih sljedećih vratiju, a postoji i tajni prolaz kroz kojega dolazimo do Sobe svijeće, Virtualnog videa, Okrugle kupole, i Princeove spavaće sobe. Svaka od prostorija posjeduje neke elemente koji nam detaljnije objašnjavaju autora, ali nas istovremeno pozivaju da spoznamo i sami sebe.

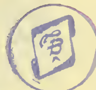
Prince Interactive nije igra. Iako jest nalik kompjutorskim igrama, projekt nam pokušava omogućiti putovanje kroz našu svijest, zaviriti u intimne dijelove naših duša koje se zrcale u nekom toliko ekscentričnom i neopterećenom skrupulama i predrasudama kao što je Princ.

Definitivno softver namijenjen odraslima, Prince Interactive predstavlja samoga autora u daleko boljem svjetlu nego li smo ga navikli gledati, ali nam omogućava da i na sebe pogledamo drugačijim očima. ◆

Drago Galić







Znak

DOO ZA NAKLADNIČKU DJELATNOST

Z A G R E B

Znak publishing Ltd.

NAJVIŠA SVJETSKA KVALITETA, BEZ KOMPROMISA! Znakova originalna izdanja iz pera vrhunskih hrvatskih autora nalaze se sada u najboljem društvu: među probranim izdanjima naših poslovnih partnera, najvećih svjetskih informatičkih izdavača!





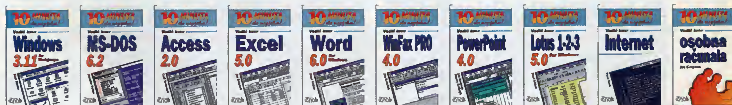
Microsoft Press® IRWIN · a · QUE · Brady · SAMS PUBLISHING · NRP NEW RIDERS PUBLISHING · ZD PRESS



◆ IZDANJA U PRODAJI ◆ *Ivica Prevarek:* **Word 6 više od riječi**, 960 str., 270 kn ◆ *Bojan Kondres:* **CorelDRAW! za dizajnere**, 830 str. + prilog u boji, 270 kn ◆ *Caroline M. Halliday:* **Službeni Hayesov priručnik za modemske komunikacije**, 480 str. + orig. Hayes komunikacijski softver, 180 kn ◆ *Aco Dmitrović/Zdravko Pondelak:* **Visual Basic – lakoća i snaga objektnog programiranja**, 400 str., 135 kn ◆ *Lee Atkinson/Mark Atkinson:* **C u primjeni**, 880 str., 270 kn, disketa po narudžbi ◆ *Michael Abrash:* **Zen optimizacije kôda**, 450 str. + disketa, 180 kn ◆ *Dubravko Cvikl:* **PageMaker 5.0 profesionalno jednostavno**, 220 str., 90 kn ◆ *Lon Poole:* **Macworld vodič kroz System 7.1**, 400 str., 135 kn ◆ *Deke McClelland:* **Crtanje na računalu – vodič za ne-umjetnike**, 370 str., 135 kn ◆ *Andreja Prevarek:* **AutoCAD 12 od ideje do projekta**, 880 str., 270 kn ◆ *Arian Stipić:* **DOS 6.2 – vodič za profesionalnog PC korisnika**, 384 str. + Microsoft MS-DOS 6.22 Step-Up softver, 225 kn ◆ *Nenad Crnko:* **DOS for Windows – problemi i rješenja za vlasnike PC računala**, 480 str. + disketa, 180 kn ◆ *Goran Jednačak:* **DOS iznutra – tehnički priručnik za programere**, 570 str., 180 kn, disketa po narudžbi ◆ *Ivica Prevarek:* **WordPerfect – osnove i nešto više**, 380 str., 90 kn ◆



◆ IZDANJA U PRETPLATI ◆ *Adrian King:* **Windows 95 iznutra**, 450 str., 1/95, 145 kn ◆ *Steve McConnell:* **Kôd iznutra**, 880 str., 3/95, 220 kn ◆ *Steve Maguire:* **Pisanje dobrog kôda**, 288 str., 1/95, 110 kn ◆ *Steve Maguire:* **Kako upravljati razvojnim procesom**, 225 str., 1/95, 110 kn ◆ *Tom Swan:* **Formati Windows datoteka iznutra**, 350 str. + disketa, 1/95, 145 kn ◆ *Daniel Appleman:* **Vodič kroz Windows API za Visual Basic programere**, 1050 str. + disketa, 2/95, 255 kn ◆ *Ratko Vujnović:* **SQL i relacijski model podataka**, 400 str., 1/95, 145 kn ◆ *John L. Viescas:* **Kako koristiti Access 2**, 960 str., 2/95, 220 kn ◆ *David Vaskevitch:* **Klijent/server strategije**, 460 str., 2/95, 145 kn ◆ *Brian Overland:* **Visual C++ vodič za profesionalne programere**, 400 str., 1/95, 110 kn ◆ *Bruneau Babet:* **Borland C++ vodič za profesionalne programere**, 400 str., 1/95, 110 kn ◆ *Igor Gruzinov:* **Excel 5.0 for Windows brže, više, jače.. i lakše!**, 450 str., 1/95, 145 kn ◆ *John Walkenbach:* **Excel 5 for Windows napredne tehnike programiranja**, 800 str. + disketa, 3/95, 220 kn ◆ *Andreja Prevarek:* **AutoCAD u profesionalnoj primjeni**, 1100 str. + disketa, 1/95, 255 kn ◆ *Michele Bosquet, Jeff Hester:* **AutoCAD 3D dizajn i prezentacije**, 550 str., 2/95, 145 kn ◆ *Darko Hrenić:* **Oracle – principi, praksa, programiranje**, 800 str., 3/95, 220 kn ◆ Navedena pretplatna cijena posebno je povoljna i vrijedi do izlaska knjige iz tiska. ◆



◆ 10 MINUTA DO USPJEHA! ◆ Praktično, pregledno, jednostavno: niz jednostavnih vježbi koje možete svladati za samo 10 minuta – ili manje! Ova na svjetskom tržištu izvanredno uspješna serija informatičkih priručnika koju sa zadovoljstvom predstavljamo i našim čitateljima namijenjena je onima koji žele brzo i lako naučiti osnove rada s pojedinim programom i odmah postići profesionalne rezultate, ili se pak samo upoznati s mogućnostima programa i osobinama nove inačice. Knjige su praktičnog džepnog formata, bogato ilustrirane i otisnute u dvobojnom tisku. Prvih 10 naslova izlazit će postepeno tijekom studenog i prosinca 1994. godine, otprilike gore prikazanim redoslijedom. Cijena pojedine knjige iznosi 63 kn. Poseban popust za kupovinu cijele serije: 10 knjiga = 499 kn! Nazovite! ◆

NAZOVITE NAS I ZATRAŽITE BESPLATNI KATALOG S DETALJNIM INFORMACIJAMA O PRIKAZANIM IZDANJIMA I UVJETIMA KUPNJE!

ZNAK, F. Račkog 11, 41000 Zagreb, Hrvatska ◆ telefon i telefaks: +385 (0)41 443-991, 450-297